СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC || PS2 || PS3 || GAMECUBE || XBOX || XBOX 360 || GBA || N-GAGE || DS || PSP

08#209 | АПРЕЛЬ | 2006

GameLand Magazine

(game)land hi-fun media

9 771609 103003 08016

publishing for enthusiasts

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК DVD VIDEO

В НОМЕРЕ

В ТЫЛУ ВРАГА 2

Если завтра в поход ХИТ?!

Dungeons & Dragons Online

Дети подземелий



«СИ» в Японии

Прямой репортаж из лучших японских студий ЭКСКЛЮЗИВ

Часть первая

ПЕРВАЯ ЧАСТЬ ТЕЛЕВЕРСИИ Gameland AWARD 2006 ищите на диске

Black

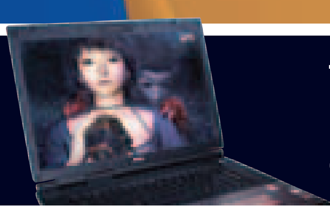
Убийца Halo 2?

Resident Evil: Deadly Silence

Сразитесь с зомби на Nintendo DS!

ТЕМА НОМЕРА

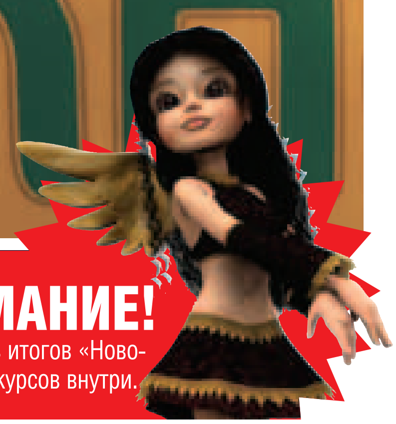
10 ЛУЧШИХ ИГР О ФУТБОЛЕ



«ЖЕЛЕЗО»
Тест «игровых» ноутбуков на любой вкус и кошелек.



ТАКТИКА
Ценные советы по Battalion Wars, лучшей стратегии для GameCube.



ВНИМАНИЕ!
Вторая часть итогов «Новогодних» конкурсов внутри.


Акелла
ЖАНР ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО
FAHRENHEIT
Рядовой сотрудник нью-йоркского банка убивает в туалете ист-эндской забегаловки абсолютно незнакомого мужчину. Ничего необычного для города, в котором убийства происходят каждый день... если бы не одно но. Лукас Кейн не хотел убивать этого человека. Он видел и осознавал происходящее, но ничего не мог с собой поделать. И больше всего на свете ему хочется узнать, что заставило его совершить убийство.
В РОЛЯХ: ЛУКАС КЕЙН, КАРЛА ВАЛЕНТИ, ТАЙЛЕР МАЙЛС СЦЕНАРИСТ: ДЭВИД КЕЙДЖ
КОМПОЗИТОР: АНДЖЕЛО БАДАЛАМЕНТИ САУНДТРЕК: THEORY OF A DEAD MAN
ПОСТАНОВКА: QUANTIC DREAM ПРОДЮСЕР: АКЕЛЛА РЕЖИССЕР: ВЫ
quanticdream
ATARI
© 2006 "Akella"
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла

СТРАНА ИГР

АПРЕЛЬ #08(209) 2006

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ
КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Основан в 1996 году

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц

http://www.gameland.ru

СЛОВО РЕДАКТОРА



Доброго времени суток!

До Чемпионата мира по футболу еще более двух месяцев, но мы решили подготовиться к нему заранее. Потом просто не хватит на это времени, ведь мы будем поглощены номерами, посвященными выставке E3 в Лос-Анджелесе. А сейчас наблюдается некоторое игровое затишье перед майской бурей. Каемся, мы не часто балуем такими материалами фанатов одной из популярнейших спортивных игр. Исправляемся и приносим наши извинения: тема текущей «Страны игр» – футбол! В ее рамках сразу несколько статей: 10 лучших футбольных симуляторов, поединок двух извечных конкурентов FIFA и Pro Evolution Soccer, обзор не таких зрелищных, но не менее интересных футбольных менеджеров. Даже в «мобильные игры» прокралась футбольная тематика. К сожалению, мы не успели подготовить рассказ о серии интересных футбольных игр от компании Technos Japan в рамках рубрики «Ретро». Ничего, напишем в следующем, тем более что игры заслуживают того. Если вы смотрели фильм «Шаолиньский футбол», то поймете, о чем я. Но есть у нас «спортивные» новости не только для поклонников футбола. Мы запускаем новый этап «Кубка 10 городов». Лучшие «квакеры» Иркутска, Санкт-Петербурга, Тюмени, Красноярска, Нижний Новгорода, Екатеринбурга, Новосибирска, Ростова-на-Дону, Самары и Москвы вновь сойдутся в борьбе за титул сильнейшего (подробности на http://www.tur10.ru).
От спорта к путешествиям. Константин Говорун и Анатолий Норенко побывали в Японии и посетили студии Sony, Sega, Polyphony Digital, Nippon Ichi, Game Republic и других. Первый отчет о весеннем туре с несколькими интервью вы найдете на стр. 60. Но привезенных материалов хватит еще надолго, так что вам будет что почитать в ожидании E3…
Как и обещал наш арт-директор в слове команды прошлого номера, мы вовсю работаем над редизайном журнала. Немного меняем стить, пересматриваем рубрики, что-то дополняем, а что-то убираем. Например, в следующей «СИ» уже не будет Flashback'а, Widescreen'а и Bookshelf'а, та же учесть постигнет и «Мобилки». Есть у нас мысли вернуть на постоянную основу рубрику «Ретро», совместив ее с «Флешбэком» и дополнив ретро-обзором. Пока же место «ушедших» вакантно, и если у вас есть идеи, или вы считаете, что эти рубрики убирать нельзя, мы всегда открыты для предложений. Как говориться, пишите письма.

Михаил Разумкин

ТЕ, КТО

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	главный редактор
Константин Говорун	wren@gameland.ru	зам. главного редактора
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Валерий Корнеев	valkorn@gameland.ru	редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Антон Карпин	karpin@gameland.ru	редактор «Железо»
Наталья Протопопова	protnat@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD/CD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Юрий Воронов	voron@gameland.ru	редактор DVD-видео
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой гр.
Телефон:	(495)935-7034 (342)	

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова	alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Теодорович	teodorovich@gameland.ru	главный редактор
Иван Солякин	ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе gameland
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Дмитрий Баринов	barinov@gameland.ru	менеджер
Надежда Бабиян	babiyan@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Мещеров Кирилл	mk@glc.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Борис Скворцов	boris@gameland.ru	оперативный директор
Олег Полянский	polyanskiy@gameland.ru	издатель
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Oleg Polyansky	polyanskiy@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

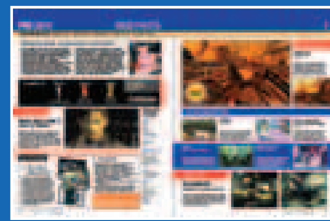
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. *http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629*
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная

АПРЕЛЬ #08(209) 2006

В НОМЕРЕ



Содержание диска

Обратите внимание на наше расширенное содержание диска, разделенное на PC и видеочасти. В нем мы выделяем самые важные вещи. Например, в этом номере у нас на диске демка Tomb Raider: Legend, первая часть видео с церемонии GameLand Award и, конечно же, продолжение нашумевшего фильма по MGS. /28



В ТЫЛУ ВРАГА 2

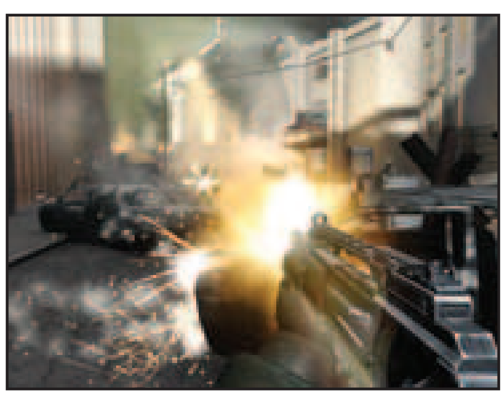
ХИТ?!

ОТЛЕТАЮЩИЕ ПРИ ВЗРЫВАХ БАШНИ ТАНКОВ И РОСЧЕРКИ ТРАССЕРОВ: В ТЫЛУ ВРАГА 2 – ВПЕЧАТЛЯЮЩАЯ ДЕМОНСТРАЦИЯ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, НЕПРЕРЫВНЫЙ ЭКШН ПОПОЛАМ С ТАКТИЧЕСКИМ ПЛАНИРОВАНИЕМ И ПОЛНЫМ РАЗРУШЕНИЕМ ВСЕГО И ВСЯ. /54



В РАЗРАБОТКЕ

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО – НЕ ТОЛЬКО САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ РОССИЙСКИЙ ФАНТАСТ, НО И АВТОР, ПРОИЗВЕДЕНИЯ КОТОРОГО ЧАЩЕ ВСЕГО ЛОЖАТСЯ В ОСНОВУ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР. ОЧЕРЕДНОЙ ГРОМКИЙ ПРОЕКТ – ИМПЕРАТОРЫ ИЛЛЮЗИЙ. /78



ОБЗОР

BLACK – САМЫЙ ЛУЧШИЙ FPS НА PLAYSTATION 2. УМОПОМРАЧИТЕЛЬНАЯ ГРАФИКА, ЗАХВАТЫВАЮЩИЙ ГЕЙМПЛЕЙ, ЛЮБОПЫТНЫЙ СЮЖЕТ НЕПРЕМЕННО ПРИВЛЕКУТ ВНИМАНИЕ ПОКЛОННИКОВ ХОРОШИХ ВИДЕОИГР. /114

НОВОСТИ

НЕ ПРОПУСТИТЕ

ПРО ДИСК

ТЕМА НОМЕРА



ИНТЕРВЬЮ

ХИТ?!

РЕПОРТАЖ

СПЕЦ

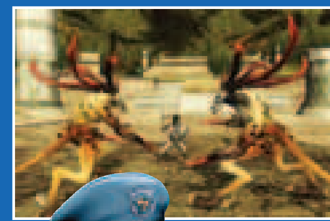
СЛОВО КОМАНДЫ

BLACK – САМЫЙ ЛУЧШИЙ FPS НА PLAYSTATION 2



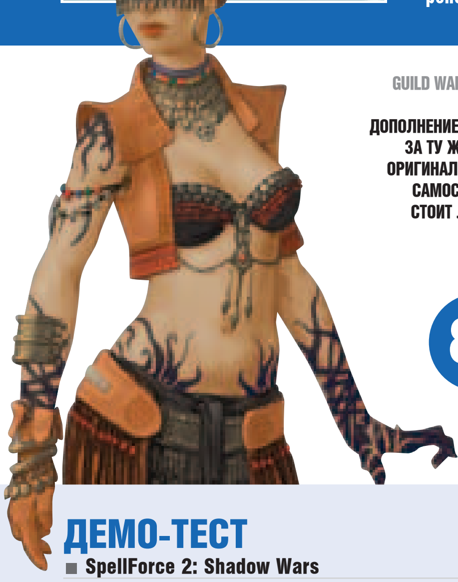
«СИ» в Японии, часть 1

Наши корреспонденты побывали в восьми японских компаниях, занимающихся разработкой игр, и лично пообщались с известными деятелями индустрии. В этом номере мы публикуем общие впечатления от тура и три интервью. Сейчас вовсю готовятся материалы для диска и оставшие две части репортажа для журнала. /60



Dungeons & Dragons Online

Проект привлекал внимание с самого анонса. Известнейшая ролевая система не раз уже ложилась в основу успешных игр, а Neverwinter Nights вполне прекрасно чувствовала себя в онлайне. Но полноценная MMORPG, да в неизведанном мире Эберрона? Результат не совсем соответствует ожиданиям, но проект получился вполне самобытным. /118



GUILD WARS: FACTIONS

ДОПОЛНЕНИЕ ПРОДАЕТСЯ ЗА ТУ ЖЕ ЦЕНУ, ЧТО ОРИГИНАЛ И РАБОТАЕТ САМОСТОЯТЕЛЬНО. СТОИТ ЛИ ОВЧИНКА ВЫДЕЛКИ?

86

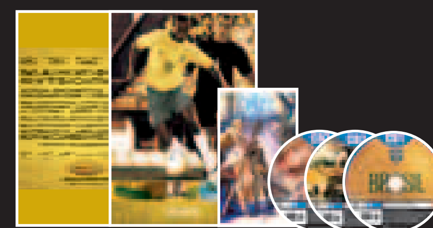
RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE

ПОРТ САМОГО ПЕРВОГО RESIDENT EVIL НА NINTENDO DS. СТОЛЬКО ЛЕТ ПРОШЛО, А ЗОМБИ ВСЕ ТЕ ЖЕ.

140

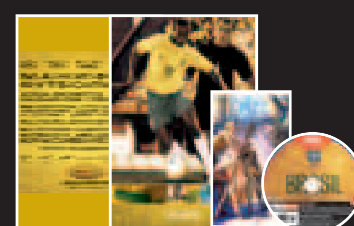


КОМПЛЕКТАЦИЯ



НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, три CD.



НОМЕР С DVD

Один двухсторонний постер, наклейка, один DVD.

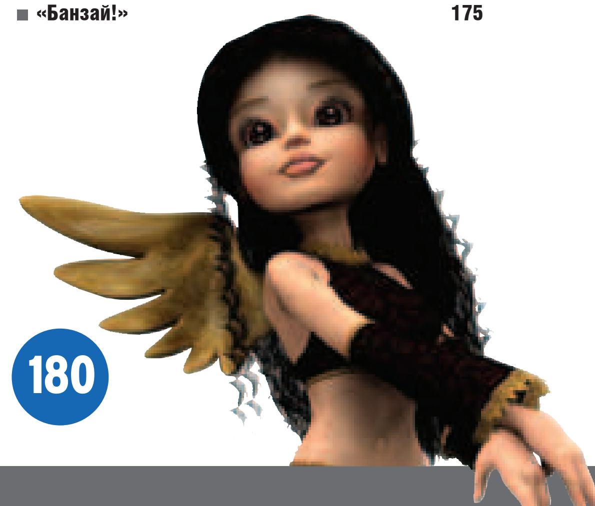
ДЕМО-ТЕСТ

В РАЗРАБОТКЕ

ГАЛЕРЕЯ

ОБЗОР

КОНКУРСЫ В НОМЕРЕ



180

ДАЙДЖЕСТ

PLAYMOBILE

АРКАДЫ

КИБЕРСПОРТ

ОНЛАЙН

ТАКТИКА

ЖЕЛЕЗО

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

АПРЕЛЬ #08(209) 2006

ИГРЫ В НОМЕРЕ



PC



PlayStation 2



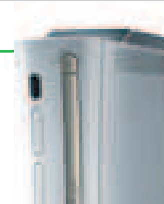
Game Boy Advance



GameCube



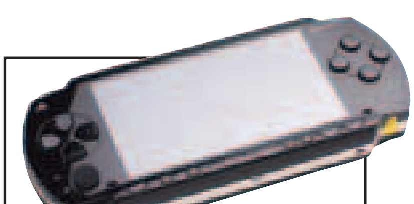
Xbox



Xbox 360



Nintendo DS



PSP



Мы обновили дизайн списка игр в номере, чтобы он был более заметным, и вы с легкостью могли найти проекты для интересующей вас платформы.

ТУРНИР НА PSP ОТ «ШОК XXL»!

Вы мечтали о чемпионатах по консольным играм? Помощь пришла, откуда ее совсем не ждали...

Шоколадный батончик «ШОК XXL» приготовил необычный подарок для всех почитателей видеоигр. С 25 апреля по 30 июня 2006 года по двенадцати крупнейшим городам России будут колесить мобильные геймерские площадки. Внутри огромных грузовиков с логотипом «КИБЕР ZONA ШОК XXL» развернутся стилизованные под космический корабль игровые полигоны, где с комфортом смогут разместиться две команды по 8 человек. Любой желающий, предъявив обертки от «ШОК XXL», сможет попробовать свои силы в гонке WipeOut Pure на консоли PSP. На большой ЖК-панели зрители увидят фрагменты этих футуристических гонок и результаты лучших заездов. Основная борьба развернется за новенькие приставки PSP, которые достанутся победителям финальных гонок в конце дня.



Увидели такой грузовик на улице? Знайте – внутри можно поиграть на PSP, а если повезет – получить консоль бесплатно!

Ищите уникальные киберспортивные грузовики в вашем городе! Вы узнаете их по надписи на борту: «КИБЕР ZONA ШОК XXL. ДОСТУП РАЗРЕШЕН». Скоро мобильные геймерские площадки будут в вашем городе: в Москве, Санкт-Петербурге, Екатеринбурге, Ростове-на-Дону, Нижнем Новгороде, Челябинске, Волгограде, Казани, Новосибирске, Самаре, Уфе и Омске! Время и места дислокации игровых полигонов на колесах можно узнать на сайте http://www.shok-xxl.ru, из афиш около школ и в компьютерных клубах. ■

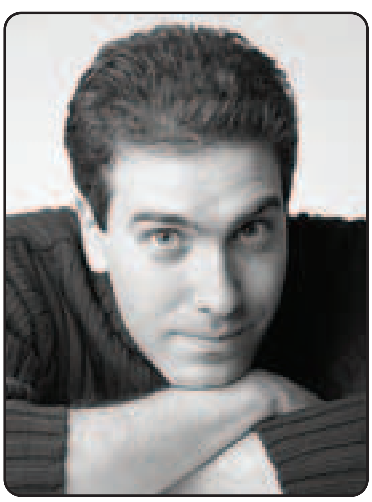
НОВОСТИ ОТ BIOWARE

Канадская компания BioWare, которая усилиями Elevation Partners объединилась в прошлом году со студией Pandemic, объявила об открытии американского отделения в городе Остин, штат Техас. По словам представителей BioWare, новообразованная команда уже вовсю трудится – разрабатывает новый MMO-проект. К сожалению, подробностей о первой многопользовательской игре от знаменитой компании пока нет. Но зато известно, кто будет руководить командой разработчиков. Во главе остинского отделения BioWare встанет Джеймс Олен, в свое время успевший потрудиться практически над всеми хитами канадской студии – Baldur's Gate, Neverwinter Nights и Star Wars: Knights of the Old Republic. Также в американском отделении BioWare будут работать Ричард Вогель (приложивший руку к выпуску Ultima Online, трудился в Sony Online Entertainment) и Гордон Уолтон (ранее засветившийся в той же SOE и Electronic Arts). ■

BIOWARE CORP

АМЕРИКАНСКИЙ NIVAL

Ветераны игровой индустрии присоединяются к Nival Interactive. Возглавит отделение Кевин Бахус.



Стали известны имена людей, собирающихся трудиться на благо мира в американском отделении компании Nival Interactive, которая, если забыли, год назад была приобретена американским холдингом Ener1 Group. Если кто вдруг подумал, что сейчас ему придется читать длиннющий список непонятных фамилий, то он ошибся: в листе новых сотрудников «Нивала», что называется, знакомые все лица. Так, исполнительным директором западного отделения стал сам Кевин Бахус, один из создателей Xbox и бывшее «лицо» компании Infinium Labs, что не один год полоскала общественности мозги своей виртуальной системой Phantom. Также к Nival присоединились ветеран индустрии Уильям Петро, ранее работавший в Sega, Atari, Electronic Arts и Konami, основатель и бывший глава Mauretania Import Export Company Энтони Якобсон и бывший генеральный менеджер THQ Wireless Дуг Дайер. Американской публике было объявлено, что Nival заинтересован не только в создании высококачественных игр для домашних консолей, ПК и мобильных телефонов, но и в расширении производства, для чего сейчас компания занимается поиском новых студий в России и на Украине. ■

КОРОТКО

24 МАРТА нынешнего года компания Sony официально объявила о прекращении выпуска легендарной игровой системы PS one. За свою более чем десятилетнюю историю эта платформа сделала CD стандартным носителем информации для консолей, разошлась в количестве, превышающем сто миллионов копий, и заслужила любовь геймеров всего мира.

КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ Obsidian Entertainment и компания Sega заключили соглашение о совместной работе над некоей оригинальной ролевой игрой для PC, PlayStation 3 и Xbox 360. Представители обеих компаний отказались выдавать подробности и даже не пожелали обнадежить нас сообщением о том, что игра будет показана на E3.

LIONEHAD ПЛОДИТ ADD-ON'Ы

Студия Lionhead объявила о дополнениях к играм Black & White 2 и The Movies.

Студия Lionhead разразилась анонсами дополнений сразу к двум своим играм: Black & White 2 и The Movies. Add-on к первой называется Battle of the Gods и предложит геймерам вернуться в знакомый по оригинальному проекту мир, в котором не в меру буйные ацтеки вызвали к жизни нового бога с непредвещающим ничего хорошего имечком Undead. Как и положено дополнению, Battle of the Gods предложит игрокам набор новых территорий, дополнительные заклинания и еще одного зверька для воспитания. Выход дополнения в Европе намечен на конец марта нынешнего года, то есть уже после выхода этого номера «СИ».

Что касается расширения для The Movies, то оно появится на прилавках магазинов весной нынешнего года и похвастается как улучшениями режима съемки фильмов, так и рядом мелких изменений, среди которых хочется отметить возможность создавать различные спецэффекты и задействовать на съемках каскадеров. Дополнение, кстати, так и называется – Stunts & Effects – «трюки и эффекты». ■



THE MOVIES: STUNTS & EFFECTS (PC)



BLACK & WHITE 2: BATTLE OF THE GODS (PC)

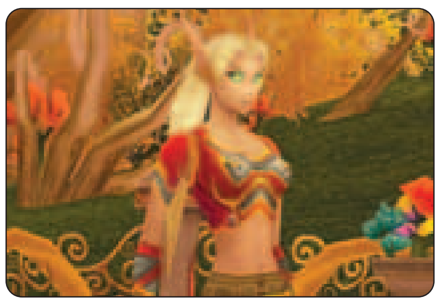
ОНЛАЙН ПОБЕЖДАЕТ

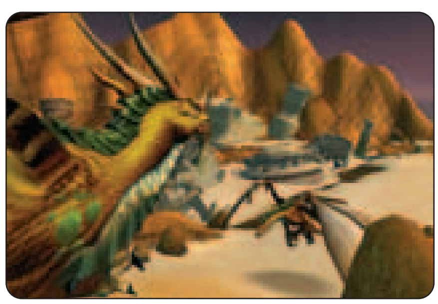
Доходы от сетевых игр продолжают расти, аналитики предрекают дальнейшее расширение рынка.



Сетевые RPG из года в год становятся все более популярными.

В суровые времена, когда число подписчиков World of Warcraft превышает население некоторых европейских стран, трудно удивляться тому, что онлайновый сегмент нашей индустрии растет как на дрожжах. Согласно отчету исследовательской компании DFC Intelligence, в прошлом году сетевая доля игрового рынка «стоила» более двух миллиардов долларов – именно столько выложили любители сетевых игр за возможность ими наслаждаться. В немалой степени росту популярности MMO-развлечений способствуют Blizzard с ее World of Warcraft и компания NCsoft, рьяно продвигающая свою продукцию за пределами родных корейских земель.
В DFC Intelligence полагают, что в будущем развитие онлайновых игр продолжится. К 2011 году денежный оборот в этой части рынка достигнет 6,8 миллиарда долларов в год, причем больше половины этой суммы выплатят жители США и Канады. Пока что дела обстоят по-другому: по сведениям той же DFC, в 2005 году около 50 % доходов от онлайновых игр пришлись на азиатский рынок. И речь вовсе не о японцах: заметнее всех проявили себя геймеры Южной Кореи, Китая и Тайваня.
Последнее любопытное предположение о будущем онлайн-индустрии: сейчас в ней преобладают проекты для персональных компьютеров, но в DFC уверены, что через пять лет треть этого рынка будет принадлежать консолям, и произойдет это во многом благодаря онлайновым службам, которые сейчас стремительно развивают для своих систем нового поколения Microsoft и Sony. ■





ПРИЯТНОГО АППЕТИТА, THQ

Издательство THQ приобрело команду Vigil Games.

Пока большая часть крупных игровых компаний пытается очухаться от перехода на игровые системы следующего поколения, THQ с жаром поглощает все новые и новые студии разработчиков. За первые месяцы этого года издательство успело сжевать команды Kaos Studios и Juice Games, а теперь в желудке гиганта к ним присоединилась и Vigil Games. Впрочем, вряд ли это название о чем-то вам скажет – Vigil Games была основана бывшим сотрудником NCsoft Дэвидом Адамсом и комиксистом Джо Мадурейра совсем недавно и еще даже не успела анонсировать ни одной игры. Представители THQ сообщают, что новоприобретенная издательством студия занимается разработкой совершенно нового проекта, о котором объявят в ближайшие месяцы, а на прилавках он появится не раньше 2008 года. ■

КОРОТКО

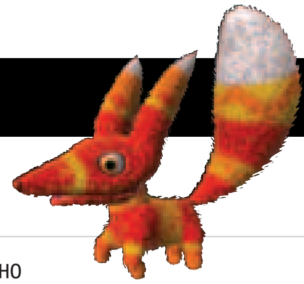
НА ПРОШЕДШЕМ в начале марта Final Fantasy XI Fan Festival представители компании Square Enix сообщили, что они работают над некой новой next-gen MMORPG. Несмотря на пытки и допросы, игроделы отказались раскрывать подробности этого проекта.

КОМПАНИЯ TECHLAND занята разработкой продолжения шутера Chrome, которое будет выпущено для персональных компьютеров и консолей нового поколения. Игра пока не обзавелась ни официальным названием, ни издателем, ни датой релиза, а потому и рассказать о ней практически ничего нельзя.

ОЧЕРЕДНОЕ ПОПОЛНЕНИЕ в семействе «Симов»: издательство Electronic Arts анонсировало The Sims 2: Family Fan Stuff – черт знает какое по счету дополнение для игры The Sims 2. Привычный набор из новой мебели, одежды для детишек и взрослых да прочего барахла для настоящей виртуальной семьи ожидается на прилавках магазинов уже в апреле нынешнего года.

ESA ВОЮЕТ НА ВСЕХ ФРОНТАХ

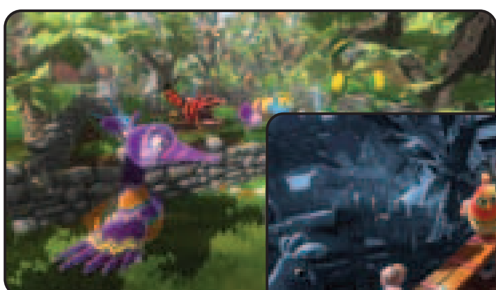
Организация ESA, занимающаяся защитой игр от многочисленных «борцов за нравственность» вроде Джека Томпсона и Джо Либермана, открыла в Интернете сервис под названием Video Game Voters Network, на котором призывает американских геймеров вступать в ряды борцов с борцами с видеоиграми. С помощью этого, ESA рассчитывает собрать под свои знамена такое количество сторонников, которого было бы достаточно для надежной защиты игр от действий политиков, которые нападками на нашу индустрию поднимают свою популярность.
Помимо сбора подписей, ESA занята еще одним важным делом – тяжбой с американским штатом Иллинойс. Организация намерена потребовать у властей компенсацию тех средств, что были затрачены ESA во время оспаривания закона, ограничивающего продажу игр в штате. Для тех, кто не в курсе: в прошлом году в Иллинойсе был принят документ, согласно которому торговые сети должны были лепить на коробки с продукцией, получившей от ESRB высокий рейтинг, специальные наклейки, предупреждающие покупателей об «опасном» контенте. Также закон обязывал продавцов выплачивать штрафы в тех случаях, когда подобные игры приобретались в магазинах несовершеннолетними лицами. ESA в суде добилась отмены этого закона, на что и потратила более полумиллиона долларов. Именно эти деньги и требует теперь у штата организация. Защитники видеоигр не только хотят вернуть собственные средства, но и показать общественности, какие огромные суммы уходят на то, чтобы привести решения недальновидных политиков в соответствие с буквой закона. ■



VIVA PINATA

Microsoft и 4Kids создают одновременно мультфильм и игру в придуманном разработчиками мире.

Объявленное в начале нынешнего года соглашение о долгосрочном сотрудничестве между Microsoft и 4Kids Entertainment начинает приносить плоды: компании совместно представили новый проект под названием Viva Pinata, который к концу нынешнего года превратится в мультсериал с компьютерной графикой и видеоигру для Xbox 360.
Viva Pinata – история о наполненных конфетами и прочей вкуснятиной игрушечных зверушках, удел которых – быть разбитыми во время какого-нибудь варварского праздника. Вы наверняка видели подобные развлечения в западных фильмах, где детишки во время дня рождения лупят несчастных зверей бейсбольной битой, чтобы заполучить вожделенные сладости. Но в игре и в мультфильме братья наши меньшие решили не дожидаться неприятностей и сбежали на чудесный остров, где и стали жить-поживать.
Для Xbox 360 игру Viva Pinata разрабатывает знаменитая студия Rare. Нам уже обещаны гигантский, развивающийся в реальном времени мир, множество персонажей и немалое число возможностей, среди которых не только наблюдение за зверьем, но и шанс превратить остров в «собственную версию рая». Выход игры запланирован на конец нынешнего года, а показ мультфильма Viva Pinata начнется чуть раньше – осенью.



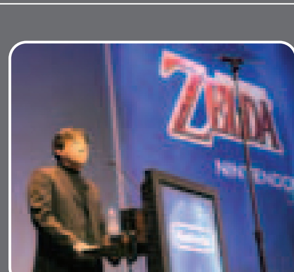
Игры от Rare невозможно не узнать. Они яркие, мультяшные и немного сумасшедшие.



Говорят, что в последнее время Rare разучилась работать хорошо. За это Nintendo и продала ее Microsoft.

ДАВАЙТЕ ЖИТЬ ДРУЖНО!

Nintendo не собирается конкурировать с Microsoft и Sony на рынке платформ нового поколения.



Выступление президента Nintendo Сатору Иваты на прошедшей во второй половине марта Game Developers Conference язык не повернется назвать революционным и информативным. Уважаемый всеми нами Ивата-сан в очередной раз пробубнил скороговорку о том, что Nintendo со своей новой системой Revolution будет развивать индустрию в ином направлении, нежели уповающие на техническую мощь Microsoft и Sony. Также он заверил публику в отсутствии у «Большой N» желания тягаться с упомянутыми выше компаниями и похвастался успехами сервиса Wi-Fi Connection для Nintendo DS. Это все, конечно, замечательно, но нам очень бы хотелось услышать хоть чуть-чуть о самой Revolution. Но была в речи главы Nintendo одна интересная подробность. Оказывается, помимо игр из библиотек NES, Super Nintendo и Nintendo 64, которые, как вы знаете, можно будет запускать на Revo, новая система сможет «прожевать» и продукцию для консолей Sega Genesis (Mega Drive) и Nec Turbografx, которая также будет доступна владельцам «Революции» за небольшую плату. Об этом Nintendo не так давно договорилась с Sega и Hudson. ■

В БАГДАДЕ ВСЕ СПОКОЙНО

Игровая индустрия одобрительно отнеслась к переносу выхода PlayStation 3 – довольны все.



Перенос даты выхода PlayStation 3 на ноябрь нынешнего года огорчил, кажется, только японских геймеров, которые надеялись пощупать новую консоль уже весной. Всем остальным, включая конкурентов Sony из Nintendo и Microsoft, это либо на руку, либо вообще «до фонаря». Представители корпорации Билла Гейтса наперебой приветствуют перенос выхода PS3, полагая, что год разницы между датами выхода систем позволит Microsoft закрепиться на рынке (тут все посмотрели на труп Dreamcast, которая когда-то тоже была молода и наивна) и продать побольше своих Xbox 360. Представители Nintendo особых эмоций по поводу происходящего не выразили: по словам Сигеру Миямото, PS3 вообще не является конкурентом Revolution, так как развивает индустрию в другом ключе. Рынок же воспринял перенос более чем благосклонно: нервотрепка и неопределенность, которые сопровождали брэнд PlayStation 3 последние несколько месяцев, многих заставили опасаться того, что Sony вообще не выпустит консоль в нынешнем году, а значит, крупные компании упустят прибыль, которую можно получить в праздничный сезон, когда продажи игровой продукции очень высоки. А тут Sony сообщает, что система выйдет в ноябре, да еще и во всех регионах разом, – разумеется, у многих воротил игрового бизнеса отлегло от сердца. Одновременно вверх пошли акции всех крупных издательств, которые уже предвкушают, как на Рождество будут впаривать ошалевшим геймерам миллионы коробок со своими играми, а потом купаться в денежках. ■



КОРОТКО

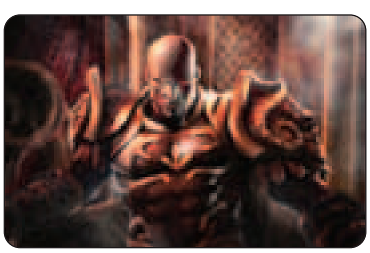
УТОМЛЕННАЯ многочисленными просьбами геймеров, Square Enix всерьез подумывает о возможности выпуска римейка игры Final Fantasy VII для консоли PlayStation 3. По словам президента компании Йоити Вады, появление обновленной версии FFVII возможно, так как о ней мечтают люди по всему миру, но сопряжено с рядом трудностей, которые компании, если она решится на выпуск игры, еще предстоит преодолеть.

MICROSOFT ОШИБАЕТСЯ, А ДЮК НЮКЕМ ВЕЧЕН

«Microsoft совершила ошибку, когда полезла в консольные дела», – заявил в одном из своих интервью Скотт Миллер, глава студии 3D Realms. «Я говорил это еще в конце девяностых, и, с точки зрения прибыли и убытков, я прав – Microsoft потеряла на Xbox-направлении около миллиарда долларов, чего хватило бы для того, чтобы потопить не одну компанию. И я все еще думаю, что они ошибаются, продолжая бороться на консольном фронте и ослабляя тем самым свое основное направление деятельности – Windows и прочее программное обеспечение».
Покончив с разбором ошибок Билла Гейтса, Скотт посулил Sony победу в борьбе за консольный рынок и сказал весьма любопытную фразу о «большой N»: «Многие люди смотрят на Nintendo так же, как они смотрят на Disney». Говоря о делах самой 3D Realms, Скотт изрядно всех повеселил (а кое-кого и напугал) сообщением о том, что после завершения работы над Dyke Nukem Forever, компания обязательно возьмется за новую игру про знаменитого Дюка. А, между прочим, 27 апреля весь цивилизованный мир будет праздновать девятую годовщину со дня анонса этого самого «вечного» проекта. Не забудьте купить по такому случаю тортик. ■

GOD OF WAR II В ЕВРОПЕ

Официально, безо всяких там домыслов и ссылок на подозрительные источники: компания Sony намерена выпустить игру God of War II для PlayStation 2 на территории Европы в первом квартале 2007 года. Разработкой нового проекта о приключениях бритоголового душегуба Кратоса занимается расположенная в Санта-Монике внутренняя студия Sony, а «ведет» проект словоохотливый Дэвид Яффе, который уже поделился с геймерами своим восторгом от новой игры: «Я всегда говорил, что God of War – игра моей мечты, но теперь это неправда, God of War II – вот та игра, которой я всю жизнь желал насладиться». Также Дэвид пообещал опровергнуть правило «сиквел всегда хуже первой части» и сделать продолжение «Бога Войны» самым-самым проектом для PlayStation 2. Что ж, звучит многообещающе. ■



КОРОТКО

АМЕРИКАНСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ компании Sega сообщает, что версии игры OutRun 2006: Coast 2 Coast для PlayStation 2, Xbox и PlayStation Portable появятся на прилавках магазинов в апреле нынешнего года. Что касается объявленного ранее варианта для персональных компьютеров, то он будет выпущен до конца нынешнего года, но точная дата пока не объявлена.

СБОРНИК РАЗВИВАЮЩИХ головоломок Dr.Kawashima's Brain Training: How Old is Your Brain будет выпущен компанией Nintendo на территории Европы в мае нынешнего года. Этот проект для Nintendo DS произвел настоящий фурор в Японии, где его продажи вплотную приблизились к отметке в два миллиона копий.

ХАКЕРЫ VS. XBOX 360

Взломщики пытаются преодолеть защитные механизмы консоли Xbox 360. Microsoft настороже.

Игровая система Xbox 360 уже несколько месяцев как доступна (ну, почти) рядовым геймерам, и ровно такой же срок хакеры со всего света пытаются пробить брешь в ее защите. В конце марта взломщики торжествовали маленькую победу – появилось видео, демонстрирующее запуск на консоли копии Project Gotham Racing 3. За этим событием незамедлительно прокатилась лавина сообщений от противоборствующих сторон.
Пожелавший сохранить инкогнито хакер сообщил, что «дырка» в защите системы изучается им для собственного удовольствия, и он не намерен раскрывать способ запуска «левых» дисков или продавать его кому-либо. Также он поведал, что реализация взлома в нынешнем виде вообще бесполезна для публики. А других любителей копаться в «железе» хакер предупредил, что попытки повторить его подвиг запросто могут привести к смерти подопытной консоли, так как для выполнения операции потребуется изрядно покопаться в ее чреве.
Представители Microsoft также не остались в стороне. Пожелав всем хакерам галактики скорейшей (и, по возможности, мучительной) смерти, сотрудники корпорации сообщили, что ядро защитной системы не было взломано. Но, в связи с тем что протокол аутентификации между приводом и самой консолью (вы что-нибудь поняли? вот и мы ничего!) может подвергнуться атаке, специалисты Microsoft уже приступили к изучению проблемы и готовы уберечь систему от посягательств злоумышленников, если возникнет такая необходимость.■




Код
Да Винчи
В КИНОТЕАТРАХ С 19 МАЯ
УЗНАЙ ТАЙНУ
«КОДА ДА ВИНЧИ»
ВМЕСТЕ С
SONY ERICSSON
Z530i
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ КОМПЛЕКТ В СТИЛЕ «КОДА ДА ВИНЧИ»:
СМЕННЫЕ ПАНЕЛИ, УНИКАЛЬНЫЙ КОНТЕНТ И АУДИОКНИГА ПРИ ПОКУПКЕ SONY ERICSSON Z530i.
Раскрой секреты «Кода Да Винчи» на сайте www.sonyericsson.com/davincicode
и выиграй невероятное путешествие по следам Да Винчи.
Sony Ericsson
SONYERICSSON.COM/DAVINCICODE
Дата окончания акции: 14 июня 2006 года. Условия и правила акции читайте на веб-сайте.
© 2006 Columbia Tristar Marketing Group, Inc. Все права защищены
товар сертифицирован

PLAYSTATION 3 НА GDC

Blu-Ray без регионального кодирования, окончательная версия геймпада, бесплатные онлайн-сервисы и многое другое.

Есть все-таки на свете справедливость: компания Sony, кажется, решила переделать ту подозрительную бубликообразную штуковину, которую мы ранее знали как геймпад игровой системы PlayStation 3. Во время выступления на Game Developers Conference Фил Харрисон напомнил публике, что не понравившийся многим «бумеранг» пока что является лишь прототипом, а также пообещал показать финальную версию геймпада на грядущей выставке E3. Кроме того, в своем выступлении Фил поведал и уйму других подробностей о консоли. Так, диски для PlayStation 3 обойдутся без региональных кодов, что позволит беспрепятственно запускать купленную, скажем, в Японии игру на европейской версии консоли. Также глава Sony Worldwide Studios сообщил, что Sony хотела бы поставлять пользователям дополнительный контент – «музыку, игры, фильмы или их сочетание» с помощью download-сервиса PS3.
Немало интересного было сказано и об онлайновой службе PS3, известной сейчас под кодовым названием PlayStation Network Platform, которую уже успели окрестить конкурентом Xbox Live. В отличие от системы Microsoft, в PSNP большинство услуг будут бесплатными. Сейчас Sony доводит ее до ума (к чему привлечено отделение Sony Online Entertainment), а инструментарии для работы с ней уже должны поступить к разработчикам. Запуск сервиса состоится одновременно с поступлением в продажу PlayStation 3.
Таким образом, PlayStation 3 из расплывчатой концепции превращается во вполне понятную игровую систему. Единственный вопрос, который сейчас мучает геймеров всего мира – какую цену запросит Sony за свою новую приставку. ■



Дни этого «бублика» сочтены. У PS3 будет совсем другой джойпад.

КОРОТКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО RISING STAR GAMES сообщает о получении прав на издание в Европе ролевой игры Contact для Nintendo DS, к созданию которой были привлечены сотрудники студии Grasshopper Manufacture. Выход игры намечен на осень нынешнего года.

ПО СЛОВАМ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ SONY, версии игры Formula One 2006 для PlayStation 2 и PlayStation Portable будут совместимы, что позволит их обладателям участвовать в гонках друг против друга. Выход обоих вариантов «Формулы» состоится в июне нынешнего года.

ПО ИНФОРМАЦИИ NEXT-GEN.BIZ, создатель сверхзвукового ежа – Соника Юдзи Нака – может покинуть компанию Sega, чтобы стать во главе собственной студии. Впрочем, все тот же источник сообщает, что новообразованная команда будет работать под бдительным присмотром Sega, так что ничем страшным смена работы Наки, если таковая состоится, нам не грозит.

DUNGEON SIEGE В РУКАХ TAKE-TWO

Издательство Take-Two Interactive приобрело права на издание игр серии Dungeon Siege, хорошо известной владельцам персональных компьютеров. Под крылом 2K Games знаменитый RPG-сериал не только укрепится на ПК, для чего готовится выпуск дополнения ко второй части игры, получившего название Dungeon Siege II: Broken World, но и вторгнется на консольный сегмент рынка. Начнется расширение зоны влияния серии с проекта Dungeon Siege: Throne of Agony, который создает в эксклюзивной версии для PlayStation Portable студия SuperVillain. Его поступление в продажу ожидается осенью нынешнего года – именно тогда мы познакомимся с новой однопользовательской кампанией и стандартным для PSP-игр мультиплеером. Других данных относительно будущего серии Dungeon Siege в Take-Two не сообщали, но намеки, замеченные в словах господина Кристофа Хартмана, позволяют надеяться на возможность выпуска продолжений и для домашних игровых систем. ■



КАТАМАРИ БЕЗ ТАКАХАСИ

Namco докатамарила разработчика Katamari до самого Damacy.

Namco отпустила на волю создателей игры Katamari Damacy и сообщила об отказе от выпуска продолжений.

Компания Namco распустила команду разработчиков, ответственную за создание Katamari Damacy и его сиквела We Love Katamari для PlayStation 2, а также объявила о том, что новых продолжений этой серии не будет. По словам «папы» катамари, Кейта Такахаси, превращение Katamari Damacy в сериал вообще не было запланировано, а продолжения игры для PlayStation 2 и PlayStation Portable появились только благодаря фанатам и самой Namco, которая явно не прочь состричь немного купонов с раскрученного франчайза.
Впрочем, верить Namco на слово и твердо говорить о смерти сериала не стоит. Вполне возможно, в будущем у компании возникнет желание заработать еще немного денег, а быстренько сотворить порт или сиквел вполне можно и без Такахаси, который сейчас уже занят работой над неким новым проектом, не имеющим к Katamari Damacy никакого отношения. ■




VICTORY -
ПО-РУССКИ
ПОБЕДА
20-го марта 2006 года российские подразделения вступают в войну! Развертывание наших войск произойдет на территории сразу десяти обитаемых миров PlanetSide - онлайновой игры, где тысячи игроков со всего мира сражаются в непрекращающейся битве.
Вступив в российское подразделение одной из трех воюющих сторон, ты пройдешь через битвы, поражающие размахом. Развивая своего персонажа, получая повышения и совершенствуясь в выбранной боевой специальности, ты сможешь использовать тяжелую технику и авиацию, неисчерпаемый оружейный арсенал и орбитальные бомбардировки, командовать армиями и сражаться на передовой!
Сборный пункт добровольцев - на www.akella-online.ru
PlanetSide
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ - В МАРТЕ 2006-ГО
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
© 2003-2006 Sony Online Entertainment Inc. PlanetSide, SOE, and the SOE logo are registered trademarks or trademarks of Sony Online Entertainment Inc. in the United States of America and other countries. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.
Akella
ONLINE

ЗВЕЗДЫ В XBOX LIVE

Microsoft предлагает пользователям сервиса Xbox Live музыкальные клипы и уникальную возможность поиграть со знаменитостями.

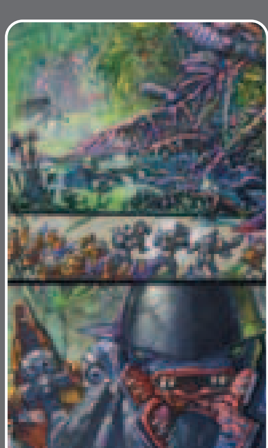
Корпорация Microsoft договорилась с Epic Records о распространении через службу Xbox Live клипов известных исполнителей. Кроме того, компания Билла Гейтса намерена ежемесячно давать выбранным случайным образом геймерам возможность сразиться по Сети со звездами музыкальной сцены.
Первой на растерзание игрокам уже в апреле нынешнего года будет отдана певица Наташа Бедингфилд, чья песня Unwritten высоко котируется в музыкальных чартах. У тех счастливчиков, которым предоставится шанс показать поп-звезде как надо играть, будет возможность также выиграть Xbox 360 и пару дисков в придачу. Кстати, клип на композицию Unwritten обитатели Xbox Live могут совершенно бесплатно скачать уже сейчас.
Microsoft решила сделать акцию «Artist of the Month» постоянной и постепенно добавлять новые функции для удобства пользователей. Так, корпорация обещает дать возможность пообщаться с певцами и певицами посредством видеочата, после того как в продажу поступит цифровая камера для Xbox 360.■

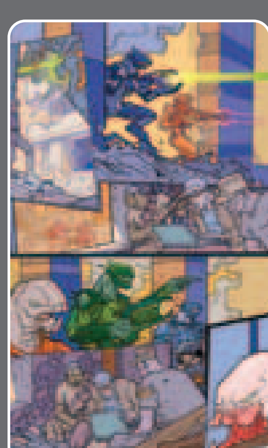


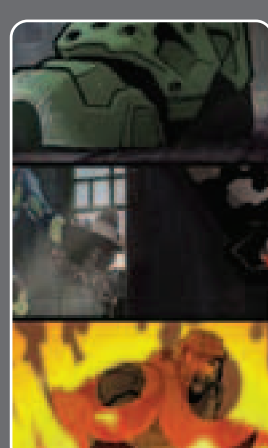
БУМАЖНЫЙ МАСТЕР ЧИФ

Bungie и Marvel готовят комикс, в основу сюжета которого ляжет популярный шутер Halo.

Франчайз Halo давным-давно перерос игровую индустрию и выплеснулся неудержимым потоком на прилавки магазинов в виде книг по мотивам и дисков с саундтреками. В разработке находится Halo-фильм, а теперь к нему присоединился и первый Halo-комикс. Компании Bungie и Marvel подписали контракт о переносе приключений неугомонного Мастера Чифа на страницы книжек с картинками. Первый результат этой договоренности жители США смогут увидеть уже в июле нынешнего года, когда в продажу поступит 128-страничная цветная комикс-новелла с заветными буквами Halo на обложке. И, разумеется, этим дело не ограничится. Империя Marvel уже успела объявить о том, что соглашение с Bungie является долгосрочным и эксклюзивным, а значит, комиксов по мотивам Halo скоро станет так много, что их можно будет использовать вместо обоев. ■







КОРОТКО

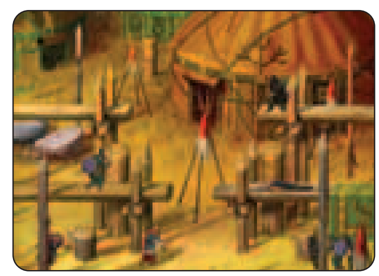
К ОБЪЯВЛЕННЫМ РАНЕЕ ВЕРСИЯМ Justice League Heroes для PlayStation 2 с Xbox присоединился и вариант для PlayStation Portable. Как сообщают представители Warner Bros., все версии игры, создаваемой по мотивам комикса о супергероях вроде Бэтмена и Супермена, должны выйти в Северной Америке осенью.

ДЛЯ ФАНАТОВ БОЕВЫХ РОБОТОВ с аниме и, по совместительству, владельцев Xbox 360 компания Bandai готовит роскошный подарок – игру под названием Zegapain, основанную на одноименном анимационном сериале, которым с шестого апреля смогут насладиться японцы. Выход игры запланирован на лето сего года.

ЙООТ САЙТО, ПРОСЛАВИВШИЙСЯ благодаря необычному проекту Seaman для системы Dreamcast, сообщил, что ныне занят разработкой новой игры для Nintendo DS. По словам самого Сайто, его детище будет использовать сетевые возможности двухэкранки и встроенный в нее микрофон. Никаких других подробностей о проекте пока нет.

НОВЫЕ ПРОЕКТЫ «1С»

За прошедшие две недели фирма «1С» представила сразу два проекта, создающихся на основе кинопродукции. Первый из них – «Параграф 78», разработка студии Gaijin Entertainment по мотивам одноименного фильма компании MB Productions. Этот высокотехнологичный боевик познакомит игроков с командой бойцов специального назначения, которые после длительного перерыва вновь собрались вместе, чтобы показать вселенскому злу кузькину мать и попутно разрешить оставшиеся с прежних времен недоразумения в личных отношениях.
Вторая игра разрабатывается PIPE Studio по мотивам анимационной ленты «Князь Владимир», выпущенной кинокомпанией «Каскад» и студией «Солнечный Дом». Игра вновь сведет нас с полюбившимися героями – Владимиром, Добрыней и Алешей. В рамках развлекательной программы «Князя Владимира» геймеров ожидают метание снежков, лютый мордобой с печенегами и борьба с приспешниками подонка и негодяя Кривжи.
Даты выхода обеих игр будут объявлены дополнительно. ■





MICROSOFT ПОБЕДИЛА

В конце марта корпорация Microsoft сообщила о победе добра над злом и преодолении препонов в производстве игровых систем Xbox 360. Теперь компания в кратчайшие сроки намерена завалить приставками магазины, что должно приятно сказаться на их доступности рядовым (читай: не имеющим знакомых, катающихся на досуге в Финляндию) геймерам, а также цене.
Напомним, что с момента запуска Xbox 360 в ноябре прошлого года консоль сразу же стала весьма дефицитным товаром. Первую из игровых систем нового поколения практически невозможно было найти в магазинах, а перекупщики просили за вожделенную коробку столько, что на эти деньги можно было купить двенадцатиметровую яхту и маленький островок в Тихом океане. Сейчас, спустя несколько месяцев после релиза, цены на Xbox 360 упали, но все еще остаются выше рекомендованных Microsoft. ■

XBOX 360

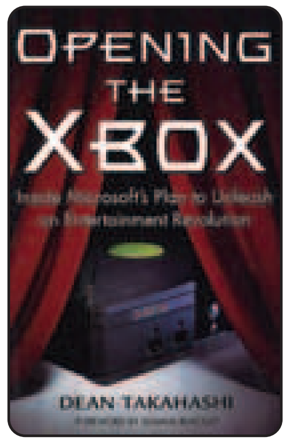


Лучшие
Мобильные Игры
отправь SMS с кодом игры
на номер 9993
Splinter Cell Chaos Theory
War of the Worlds
Might and Magic
New York Nights
Medieval Combat
Asphalt 2
2006 Real Football
XIII
King Kong
Totally Spies!
Prince of Persia
Стоимость запроса на получение java-игры (без НДС) на номер 9993 для абонентов МТС и Билайн – 2.99$, для абонентов МегаФон – 89.7руб
gameloft

КАРМАННАЯ КОНСОЛЬ ОТ MICROSOFT

Новые слухи о возможном появлении портативной игровой системы от Microsoft поставляет аналитик Дин Такаси.

Специалистам по гаданию на котировках акций и расположению звезд до сих пор не дает покоя идея о появлении портативной игровой системы от Microsoft. Сначала участь убийцы PSP с DS пророчили проекту Origami, который в результате оказался пусть и маленьким, но обыкновенным компьютером. Теперь же аналитик Дин Такаси утверждает, что в недрах корпорации-гиганта идут работы над «настоящей» портативной системой.
По словам Дина, проектом руководит самый лысый человек в индустрии – Джей Аллард, а разработка дизайна устройства поручена Грэгу Гибсону, которого мы должны благодарить за внешний вид Xbox 360. Также Такаси уверен, что в деле создания малышки от MS замешана компания Transmeta, известная как производитель процессоров с низким уровнем потребления энергии. Появления новой системы в продаже можно не ждать в ближайшие год-два, так как работы над ней начались только осенью прошлого года. Разумеется, Microsoft молчит и не имеет желания что-либо подтверждать или опровергать. Но в последние месяцы слухи о возможном выпуске портативной системы имени Билла Гейтса стали появляться столь часто, что поневоле вспоминается: дыма без огня не бывает. К тому же, Дин Такаси – автор книг о Xbox и Xbox 360 (последняя только готовится к изданию), он вполне может иметь доступ к закрытым для посторонних источникам информации. ■



КОРОТКО

КОМПАНИЯ SONY анонсировала Ape Escape: Million Monkeys – новую часть приключений очумевших обезьян для PlayStation 2. Действие игры развернется в Японии, а уровни своим внешним видом напомнят реально существующие места, в число которых точно попадут токийские районы Синдзюку и Акихабара. На фоне аутентичных локаций развеселые мартышки намерены размахивать оружием, управлять боевыми роботами и пытаться захватить мир. Выход игры в Японии состоится летом нынешнего года.

LEVEL 5 ЗАНИМАЕТСЯ разработкой новой ролевой игры, о чем сообщил в одном из своих интервью глава студии Акихиро Хино. По его словам, проект будет относиться к одному из смешанных жанров (action/RPG, strategy/RPG или что-то в этом роде) и станет «воистину культовым». Никаких данных о платформах, для которых создается игра, и дате ее выхода пока нет.

THQ СООБЩАЕТ о лицензировании движка Unreal Engine 3 компании Epic. Новое приобретение издательства будет использовано при создании игр для персональных компьютеров и консолей следующего поколения, но о каких именно проектах идет речь, пока неизвестно.

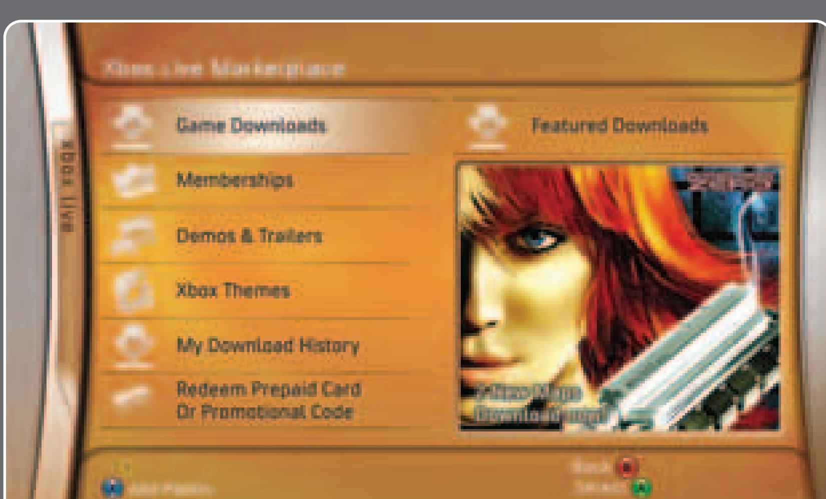
DISCIPLES III – НАША!

После того как студия MiST-land South расторгла соглашение о разработке третьей части знаменитой серии пошаговых стратегий Disciples, фанаты пребывали в отчаянии: кроме того, что проект передан другой российской команде, никаких подробностей не последовало. И вот наконец-то добрая весть: компании «Акелла» и «.dat» анонсируют Disciples III! Игра создается в тесном сотрудничестве со Strategy First и использует лучшие идеи предыдущих частей, развивает игровой процесс и добавляет в него новые, весьма смелые изменения. Так, доработке подверглась боевая система. Она осталась пошаговой, однако введение очков действия (AP), которые воины затрачивают на нанесение ударов и перемещение по полю боя, создает большой простор для маневров. Каждая боевая единица обладает инициативой, которая не только определяет последовательность ходов, но и то, насколько часто юнит действует.
Как и раньше, после удачного сражения воины получают опыт, превращаясь, при наличии нужного строения в замке, в новых бойцов, обладающих улучшенными характеристиками и новыми умениями. Для героев припасены множество различных доспехов и артефактов, которые изменяют не только характеристики ваших подопечных, но и их внешний облик. Получая новые уровни, они смогут разучивать новые умения, выбирая их из списка предложенных.
Визуально игра будет выполнена в знакомой по предыдущим частям мрачной стилистике, но с переходом в третье измерение. Проект разрабатывается на собственном движке Virtual Dream компании «.dat». Он поддерживает все современные технологии и оптимизирован для работы с множеством видеокарт, благодаря чему игра запускается на самых разных компьютерах с минимальными различиями во внешнем виде. Встроенный редактор предложит богатые возможности по изменению ландшафта: поддерживается полноценный терраформинг. Ждите дальнейших подробностей от компаний «Акелла» и «.dat». ■

10 МИЛЛИОНОВ ПОДКЛЮЧЕНИЙ

Microsoft торжествует – сервис Xbox Live Marketpace весьма популярен среди геймеров.

Корпорация Microsoft объявила, что обладатели игровых систем Xbox 360 воспользовались услугами сервиса Xbox Live Marketplace более десяти миллионов раз. Напомним, что Marketplace предлагает геймерам широкий ассортимент файлов, среди которых как наборы картинок для пользовательских аватаров, так и демо-версии готовящихся к выпуску игр.
Помимо рапорта о достижениях download-сервиса, представители MS сообщили и о новых файлах, которые скоро станут доступны пользователям Xbox Live. Так, ожидается выпуск набора дополнительных автомобилей для Project Gotham Racing 3, новых мультиплеерных карт для Perfect Dark Zero и запуск онлайнового кооперативного режима для Kameo: Elements of Power. Пока неизвестно, достанется ли что-нибудь из перечисленного геймерам на дармовщинку или же за все придется заплатить пусть небольшую, но копеечку. ■



НАБОР В ТЕСТОВУЮ ГРУППУ

Мы начинаем набор новых участников для работы в тестгруппе в течение следующих 6 месяцев. Нам нужны самые заинтересованные, отзывчивые и активные наши читатели, которые готовы делиться с нами своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному в этот период номеру. К сожалению, мы не можем принять тех читателей, которые уже были участниками тестгруппы раньше.
Если вы хотите стать участниками, ждем вас на сайте http://www.anketa.glc.ru.
Мы приготовили для вас много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.
Будьте с нами, помогайте редакции своими оценками и советами, и наш журнал будет становиться все лучше и лучше благодаря вам! ■


Акелла
ЖАНР СТРАТЕГИЯ
PSI Syberian Conflict
СИБИРСКИЙ КОНФЛИКТ
Война Миров
ЦЕЛЬ ЗАХВАЧЕНА
КОНКУРС!
wireframe dreams
Отправьте на номер 9991 смс с кодом 5555ab10, где a и b — номера ответов на первый и второй вопросы. Каждый 20 участник, правильно ответивший на оба вопроса, получит лицензионную копию стратегии «Сибирский конфликт» от компании «Акелла». После окончания конкурса последние 5 цифр номеров победителей будут опубликованы на сайте компании «Акелла».*
Вопрос 1: Какое из этих событий точно не могло послужить причиной взрыва на Тунгуске в 1908 году?
1. Падение метеорита
2. Крушение НЛО
3. Испытание атомной бомбы
Вопрос 2: В игре корабль пришельцев совершает посадку на Земле в 1966 году. Какое событие произошло годом раньше в реальной истории?
1. Высадка американцев на Луну
2. Первый выход человека в открытый космос
3. Полет Юрия Гагарина на борту корабля «Восток»
* Стоимость смс на номер 9991 для абонентов МТС и Билайн - 0,99$, Мегафон - 29,7 руб. Цены не включают НДС.
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
Боевые действия разворачиваются во времена холодной войны неподалеку от места падения Тунгусского метеорита
Чтобы получить тактическое преимущество, вам придется грамотно использовать не только детали ландшафта, но и погодные условия
Убитые и захваченные пришельцами в плен люди становятся строительным материалом для создания новых бойцов
Пришельцы и люди: две расы, каждая со своей боевой техникой и оригинальными приемами ведения боя
Вооружение, разнящееся от привычных винтовок и пулеметов до внеземного арсенала: биологического, энергетического и контролирующего сознание
© 2006 "Akella"
© 2006 "Wireframe Dreams"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акella

Версии The Godfather для PlayStation 2, Xbox и PC будут выпущены в Европе и Северной Америке до конца марта

Crysis

Предыдущая публикация: 06 (207), интервью.







Первая партия скриншотов открывает шокирующие подробности из будущего. В 2019 году грузовики, похожие на «КамАЗы» (один из них брал на таран хлипкий сарайчик в технологическом трейлере), будут поставляться в Северную Корею под маркой «Тайфун». Российской технике придется пройти немало испытаний. Самосвалы и танки с красной звездочкой на боку попадут на остров в Тихом океане, где происходит действие игры.
Им придется работать в непростых условиях.
А корейские солдаты, вооруженные, конечно же, AK-47, померяются силой с высадившимся американским отрядом Delta Force.
Субтропический климат островка, на который упал метеорит, сменится вполне сибирскими морозами. Нет, место действия не изменится: астероид, раскрывшись как заправская матрешка, покажет свое содержимое – корабль инопланетян высотой в два километра. Он создает вокруг себя снег и лед, подрывая глобальный климат планеты и знаменуя начало вторжения. С помощью выносливой советской техники и безотказного оружия игроку придется доказать превосходство «оборонки» над неземными технологиями. ■

Halo 2

Предыдущая публикация: 06 (207), новости.

То, что хорошо знакомый владельцам Xbox Мастер Чиф придет на помощь новой операционной системе Microsoft Windows Vista – уже не новость. Но PC-братии, желающей познакомиться с подвинами этого харизматичного персонажа, придется подождать на полгода больше, чем ожидалось. Нет, портирование на PC не отменено. Но выход пользовательских версий Vista (а вместе с ними и DirectX 10, на который рассчитывают многие разработчики) перенесен на начало 2007 года. Таким образом, Microsoft проходит своеобразный тест и попадает в список «настоящих издателей», выпустивших версии одной игры для разных платформ с перерывом более чем в два года.
Чуть расторопнее оказалась Else Music Works, издающая саундтрек Halo 2. Когда этот номер появится в продаже, онлайн-магазины начнут рассылать диски со второй частью звуковой дорожки игры. Такое странное расписание выпуска появилось не просто так. Первый диск появился раньше игры и не мог вместить всей музыки – она просто не была еще готова. ■



ParaWorld

Предыдущая публикация: 23 (200), интервью.



Все любители стратегий волком набрасываются на каждую крупицу информации об этой игре. Похоже, им придется томиться на новостной диете еще полгода. Недрогнувшей рукой немецкий издатель Sunflowers перенес дату выхода RTS с динозаврами на конец августа. Президент Ади Боико (Adi Boiko) не медлит объясниться: «Главное в стратегии – безошибочно выверенный баланс. А мы хотим предоставить наивысшее качество и уникальный игровой опыт и профессионалам, и начинающим игрокам». Таким словам хочется верить. Особенно узнав, что в их подтверждение будет устроено самое большое мультиплеерное бета-тестирование в Германии. А как известно, бета-тесты в онлайне – лучшее средство для проверки игрового равновесия, что показал многолетний опыт StarCraft, а затем и Warcraft. Правда, там баланс шлифовался уже после выхода. Мамонты в режиме отладки вырвутся на сетевые поля в середине весны, но смогут ли участвовать в их набегах жители других стран, пока не ясно. ■

The Legend of Zelda: Twilight Princess (GC)

Предыдущая публикация: 07 (208), Update

Сигеру Миямото в очередной раз сразил общественность наповал новым своим заявлением: The Legend of Zelda: Twilight Princess будет поддерживать контроллер Revolution. Слухи о том, что очередная часть приключений Линка сможет не только запускаться на новой консоли Nintendo (что не удивительно, ведь Revo обратно совместима с GameCube), но и полноценно работать с инновационным геймпадом, появлялись и ранее, но все представители «Большой N» их упорно отрицали. Видимо, пришло время снять покровы и сделать тайное явным. Возможно, именно с адаптацией Twilight Princess под оригинальный Revo-контроллер и связана последняя задержка игры. Впрочем, к чему гадания: на грядущей E3 нам наверняка расскажут о новой The Legend of Zelda все то, что мы хотим знать. А если не расскажут, то мы за себя не отвечаем. ■



Tekken: Dark Resurrection (PSP)

Предыдущая публикация: 06 (207), новости

Namco объявила список режимов Tekken: Dark Resurrection, порта проапгрейженной версии Tekken 5 на портативную консоль от Sony. Всего в Tekken Dark Resurrection появится более 30 персонажей, включая новичков вроде Драгунова и Лили. Вдвое увеличено количество аксессуаров, которые можно приобрести и нацепить на своего героя. Главная новинка – сетевой режим, позволяющий сражаться друг с другом по Wi-Fi. Пока непонятно, будет ли поддержка игры через Интернет – это нигде прямо не опровергается, но и не подтверждается. Журналисты «СИ» уже успели посмотреть раннюю версию Tekken: Dark Resurrection – ждите демотест в следующем номере. ■



Dead or Alive 4 (Xbox 360)

Предыдущая публикация: 05 (206), тема номера

В интервью сайте GameSpot разработчик игры, Томонобу Итагаки, рассказал о патче к Dead or Alive 4, распространяющемся через сетевую службу Xbox Live. По его словам, он вовсе не исправляет ошибки в коде игры, а делает более комфортным и интересным сетевой режим. «Если вы запустите игру в онлайне, сразу ощутите разницу», – говорит разработчик. По его словам, предложения для обновления были сочинены им самим, а также группой японских фанатов файтинга. Томонобу Итагаки также сообщил, что Dead or Alive 4 изначально рассчитан на обновление через сеть, и при желании можно добавить в игру что угодно. Вполне возможно, что под этим имеются в виду новые арены и персонажи.

Если интересно, любимые герои Томонобу Итагаки – Касуми и Спартан-458. ■

Максим Поздеев (bw@gameland.ru) и Матвей Булохов (hate008@gameland.ru)

Заковав минотавров в рабские оковы и договорившись с черными драконами, в Dungeon заселились темные эльфы.



DUNGEON

- Страна: Игг-Чаль, Тьма Внизу.
- Столица: Конос, Лабиринт Теней
- Национальная идея: «Мы повелеваем тенями, а тени однажды будут повелевать всем».
- Цвета: черный и фиолетовый.
- Почитаемое божество: Змея, Безликая маска.

ОСОБЕННОСТЬ – INVOCATION

Боевые заклинания Warlock – героя Dungeon – игнорируют сопротивление или иммунитет врагов к магии. Повреждения, нанесенные «в обход» защиты, зависят от уровня этого умения.

УНИКАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Dark Ritual
Эта возможность используется только на стратегической карте. С ее помощью герой полностью восстанавливает запас маны, потратив на это весь день.

Empowered spells
Все атакующие заклинания наносят урон в полтора раза больше нормального, но при этом их стоимость по мане возрастает вдвое.

Elemental Vision
Это умение использует новую игровую механику, поэтому остановимся на нем подробнее:

- Как и раньше, есть 4 стихии – Воздух, Земля, Огонь, Вода. Они попарно противоположны друг другу. Воздух противоположен Земле, а Огонь – Воде.
- Случайным образом каждому созданию при загрузке карты присваивается собственная стихия. В начале каждой недели стихии переназначаются заново.
- Перк Elemental Vision позволяет видеть стихии созданий противника и заклинаний школы Destruction Magic. Все, что описано ниже, работает, только если у героя есть Elemental Vision.
- Если на создание противника применить ударное заклинание противоположной стихии, нанесенный урон становится больше на 5% за каждый уровень Invocation, а стихия на создании сменяется на новую.
- Строение Altar of Elements, построенное в одном из городов, позволяет видеть и использовать стихии на своих созданиях. Если создание атакует юнит противника с противоположной стихией (включая ответные атаки), нанесенный урон становиться больше на 5% за каждый уровень Invocation, стихии на обоих созданиях изменяются.
- Строение Altar of Elemental Chaos, построенное в одном из городов, увеличивает бонус от использования элементов на 10%. Чем больше зданий построено в разных городах, тем больше бонус.
- Перк Absolute Vision увеличивает все бонусы на урон от использования стихий в два раза.

ЮНИТЫ

Scout / Assassin
Слабый юнит-стрелок. Когда амуниция заканчивается, может пойти в рукопашную. Благо здоровья у него больше, чем у многих «базовых» существ. Атака Assassin'а дает дополнительный эффект заклинания Poison.

Witches / Blood Witches
Эти воительницы отлично послужат на передовой. Низкая защита компенсируется высокой скоростью, кроме того, после атаки они возвращаются на исходную позицию.

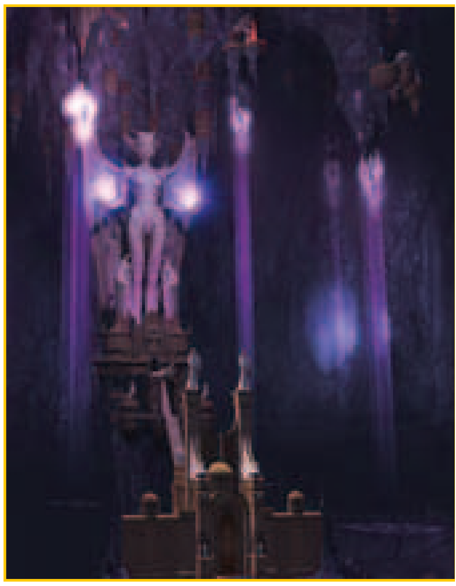
Minotaur / Minotaur King
Порядком ослабевшие с третьей части игры, минотавры все еще представляют угрозу. Невысокая атака, скорость и инициатива меняет их роль – теперь они «в защите». Minotaur King наносит два удара за одну атаку.

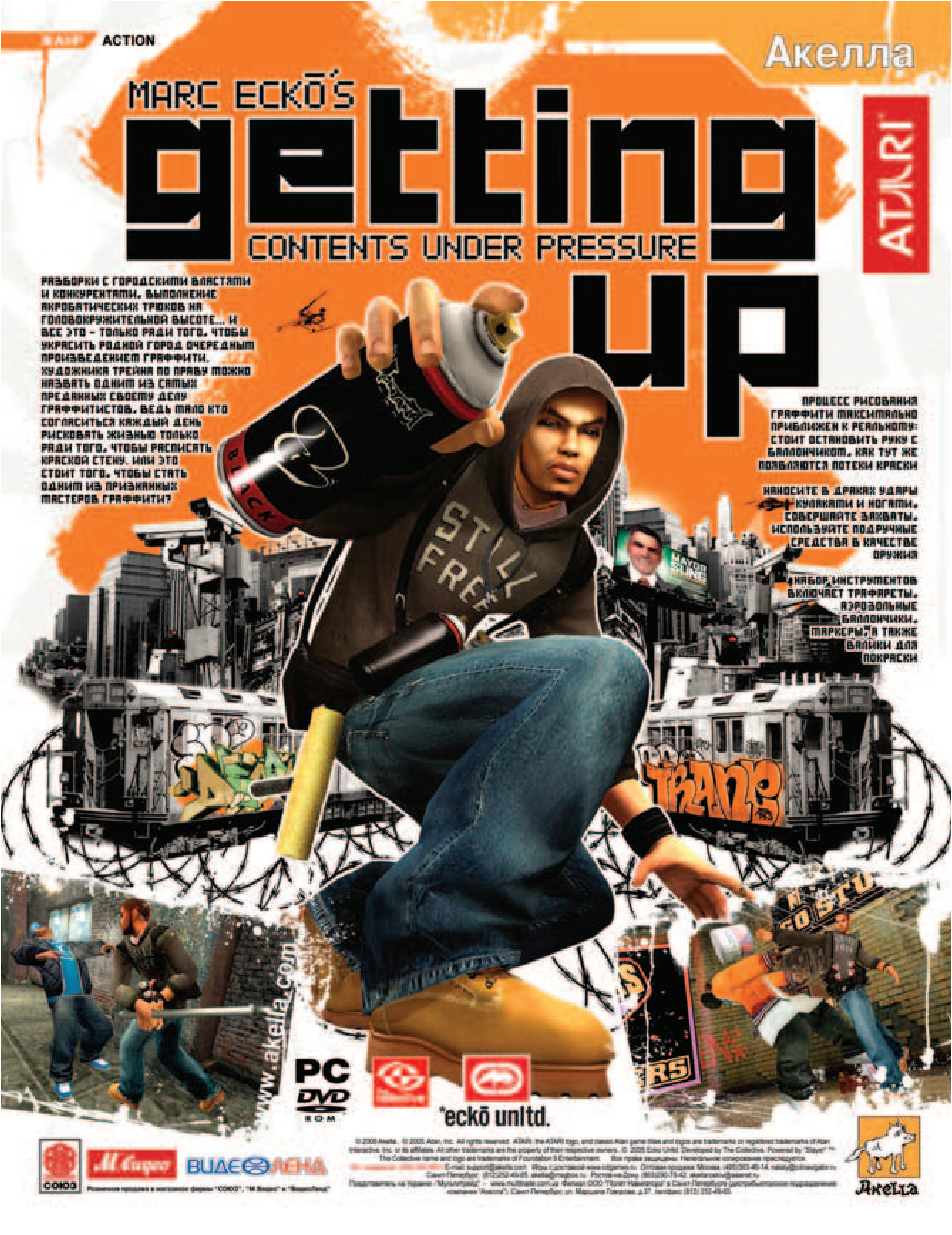
Rider / Ravager
Быстрый и сильный штурмовой юнит. Своим ударом на время снижает защиту врага, позволяя быстро и безболезненно добить его укусом ездового ящера.

Hydra / Chaos Hydra
Относительно несильная атака, наименьшая скорость и инициатива в Dungeon – заслуженная плата за крепкое здоровье и умение атаковать три вражеских отряда одновременно (и шесть вокруг после апгрейда).

Matron / Matriarch
Единственный тип войск темных эльфов, использующий заклинания. А именно, Slow, Disrupting Ray, Bloodlust, Forgetfulness.

Shadow Dragon / Black Dragon
Любимец фанатов – черный дракон – потерял треть здоровья, но по-прежнему остается одним из самых сильных юнитов. Как и раньше, пробивает огнем две клетки и обладает иммунитетом к магии. ■





ЖАНР ACTION
Акелла
MARC ECKŌ'S
getting UP
CONTENTS UNDER PRESSURE
ATARI
РАЗБОРКИ С ГОРОДСКИМИ ВЛАСТЯМИ И КОНКУРЕНТАМИ, ВЫПОЛНЕНИЕ АКРОБАТИЧЕСКИХ ТРЮКОВ НА ГОЛОВОКРУЖИТЕЛЬНОЙ ВЫСОТЕ... И ВСЕ ЭТО – ТОЛЬКО РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ УКРАСИТЬ РОДНОЙ ГОРОД ОЧЕРЕДНЫМ ПРОИЗВЕДЕНИЕМ ГРАФФИТИ. ХУДОЖНИКА ТРЕЙНА ПО ПРАВУ МОЖНО НАЗВАТЬ ОДНИМ ИЗ САМЫХ ПРЕДАННЫХ СВОЕМУ ДЕЛУ ГРАФФИТИСТОВ. ВЕДЬ МАЛО КТО СОГЛАСИТЬСЯ КАЖДЫЙ ДЕНЬ РИСКОВАТЬ ЖИЗНЬЮ ТОЛЬКО РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ РАСПИСАТЬ КРАСКОЙ СТЕНУ. ИЛИ ЭТО СТОИТ ТОГО, ЧТОБЫ СТАТЬ ОДНИМ ИЗ ПРИЗНАННЫХ МАСТЕРОВ ГРАФФИТИ?
ПРОЦЕСС РИСОВАНИЯ ГРАФФИТИ МАКСИМАЛЬНО ПРИБЛИЖЕН К РЕАЛЬНОМУ: СТОИТ ОСТАНОВИТЬ РУКУ С БАЛЛОНЧИКОМ, КАК ТУТ ЖЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ ПОТЕКИ КРАСКИ
НАНОСИТЕ В ДРАКАХ УДАРЫ КУЛАКАМИ И НОГАМИ, СОВЕРШАЙТЕ ЗАХВАТЫ, ИСПОЛЬЗУЙТЕ ПОДРУЧНЫЕ СРЕДСТВА В КАЧЕСТВЕ ОРУЖИЯ
НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ ВКЛЮЧАЕТ ТРАФАРЕТЫ, АЭРОЗОЛЬНЫЕ БАЛЛОНЧИКИ, МАРКЕРЫ, А ТАКЖЕ ВАЛИКИ ДЛЯ ПОКРАСКИ
STILL FREE
TRANE
www.akella.com
PC DVD ROM
ecko unltd.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла





Как пользоваться списком релизов?

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие месяцы. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью Интернет-магазинов (например,

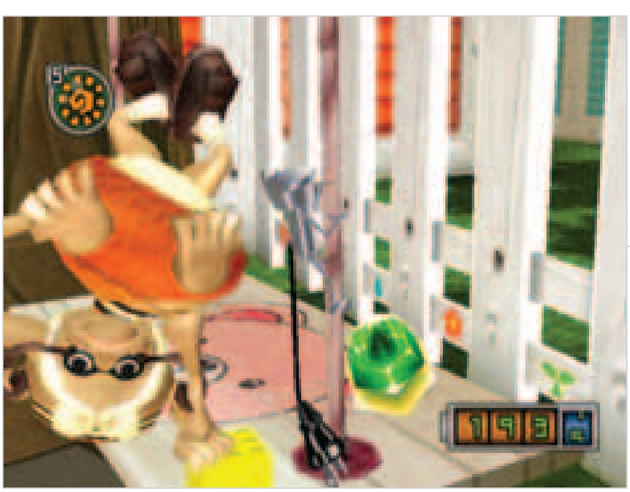
DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION



SOCOM 3: US NAVY SEALS



CHIBI-ROBO!



PC

*	17.04	Dreamfall: The Longest Journey	Aspyr	США
*	18.04	Devil May Cry 3: Special Edition	Ubisoft	США
*	20.04	Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan	Square Enix	Европа
	21.04	Rogue Trooper	SCi	Европа
*	21.04	SpellForce 2	JoWood	Европа
*	24.04	2006 FIFA World Cup	Electronic Arts	США
*	24.04	Half-Life 2: Platinum	Valve	США
	25.04	Paradise	Ubisoft	США
*	28.04	Faces of War	Ubisoft	Европа
*	28.04	Guild Wars: Factions	NCSoft	Европа
*	28.04	Half-Life 2: Episode One	Valve	Европа
	28.04	LMA Manager 2006	Codemasters	Европа
*	28.04	Resident Evil 4	Ubisoft	Европа
	01.05	Fear Factor: Unleashed	Hip Games	США
*	01.05	Jaws Unleashed	Majesco	США
	01.05	Snow	2K Games	США
*	01.05	The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Codemasters	Европа
	02.05	Seed	Runestone	Европа
	12.05	City Life	Deep Silver	Европа
*	12.05	TimeShift	Atari	Европа

PlayStation 2

*	15.04	Battlestations: Midway	THQ	США
*	18.04	Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan	Square Enix	США
*	18.04	Winback 2: Project Poseidon	Koei	США
	21.04	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
*	21.04	Samurai Shodown V Special	SNK Playmore	Европа
*	21.04	SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	SCEE	Европа
*	24.04	2006 FIFA World Cup	Electronic Arts	США
*	24.04	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar	США
*	24.04	Rampage: Total Destruction	Midway	США
*	25.04	Ace Combat Zero: The Belkan War	Namco	США
*	25.04	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
*	25.04	Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny	Nippon Ichi	США
*	25.04	Metal Saga	Atlus	США
	28.04	Evolution GT	Black Bean	Европа
*	05.05	Championship Manager 2006	Eidos	Европа
	05.05	Pac-Man World 3	Namco	Европа
	09.05	Over the Hedge	Activision	США

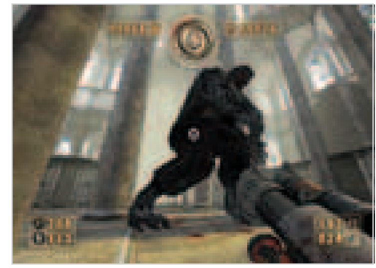
GameCube

	24.04	Major League Baseball 2K6	2K Sports	США
*	24.04	Rampage: Total Destruction	Midway	США
*	28.04	2006 FIFA World Cup	Electronic Arts	Европа
	05.05	Pac-Man World 3	Namco	Европа
*	23.05	One Piece: Pirates Carnival	Namco Bandai	США
*	26.05	Chibi-Robo!	Nintendo	Европа
	20.06	Backyard Baseball 2007	Atari	США
	23.06	Over the Hedge	Activision	Европа

* Потенциальный хит; * Скорее всего, очень даже неплохая игра.;

Сергей Цилюрик /td@gameland.ru/ I





http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.

Xbox

*	15.04	Battlestations: Midway	THQ	США
*	18.04	Winback 2: Project Poseidon	Koei	США
*	21.04	Rogue Trooper	SCi	Европа
*	25.04	Painkiller: Hell Wars	DreamCatcher	США
	28.04	2006 FIFA World Cup	Electronic Arts	Европа
*	01.05	DMZ North Korea	VU Games	США
	01.05	Outlaw Chopper	VU Games	США
	01.05	Snow	2K Games	США
*	05.05	Championship Manager 2006	Eidos	Европа
*	05.05	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
	05.05	Pac-Man World 3	Namco	Европа
*	12.05	Dreamfall: The Longest Journey	Aspyr	Европа
*	12.05	TimeShift	Atari	Европа

Xbox360

*	20.04	Final Fantasy XI	Square Enix	Европа
*	24.04	2006 FIFA World Cup	Electronic Arts	США
*	28.04	NBA 2K6	2K Sports	Европа
*	28.04	NHL 2K6	2K Sports	Европа
*	09.05	TimeShift	Atari	США

GBA

	18.04	Dr. Sudoku	Mastiff	США
*	28.04	2006 FIFA World Cup	Electronic Arts	Европа

DS

*	18.04	Guilty Gear: Dust Strikers	Majesco	США
*	18.04	LostMagic	Ubisoft	США
	18.04	Top Gun	Mastiff	США
*	21.04	Electroplankton	Nintendo	Европа
*	21.04	Tetris DS	Nintendo	Европа
*	28.04	2006 FIFA World Cup	Electronic Arts	Европа
	28.04	Pokemon Link	Nintendo	Европа
	28.04	Tamagotchi Connection: Corner Shop	Bandai	Европа
*	28.04	Trauma Center: Under the Knife	Atlus	Европа
*	05.05	Metroid Prime: Hunters	Nintendo	Европа
	05.05	Pac-Man World 3	Namco	Европа
*	15.05	New Super Mario Bros.	Nintendo	США

PSP

*	24.04	2006 FIFA World Cup	Electronic Arts	США
	24.04	Major League Baseball 2K6	2K Sports	США
*	01.05	Guilty Gear Judgment	Marvelous	США
*	05.05	Me & My Katamari	Electronic Arts	Европа
	05.05	Pac-Man World 3	Namco	Европа

TBA («To Be Announced») Дата релиза не объявлена.

PAINKILLER: HELL WARS



NEW SUPER MARIO BROS.



GUILTY GEAR JUDGEMENT



PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 13.03 – 20.03

	игра	издатель
1	**The Elder Scrolls IV: Oblivion**	2K Games



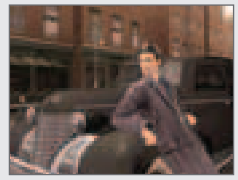
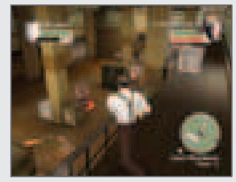

Описание:
Главная классическая RPG года наконец-то увидела свет! Порадовать себя четвертой частью TES спешит каждый любитель почти забытого нынче жанра.

	игра	издатель
2	The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts
3	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II	Electronic Arts
4	The Godfather	Electronic Arts
5	The Sims 2	Electronic Arts
6	World of Warcraft	Vivendi
7	Star Wars: Empire at War	cas Arts
8	Football Manager 2006	Sega
9	Commandos: Strike Force	Eidos
10	Rome: Total War – Gold Editi	Sega



PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 13.03 – 20.03

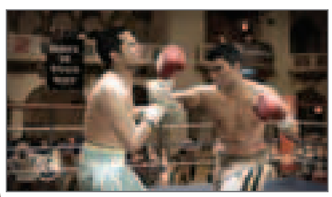
	игра	издатель
1	**The Godfather**	Electronic Arts

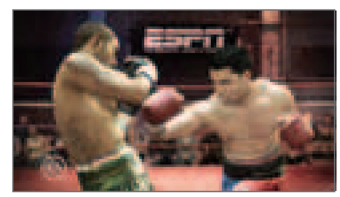



Описание:
«Крестный отец», по мнению посетителей imdb.com, является лучшим фильмом за всю историю кинематографа. Неудивительно, что игра по его мотивам столь популярна.

	игра	издатель
2	Buzz! The Big Quiz	SCEE
3	FIFA Street 2	Electronic Arts
4	24: The Game	SCEE
5	Driver: Parallel Lines	Atari
6	Black	Electronic Arts
7	Pro Evolution Soccer Management	Konami
8	Fight Night Round 3	Electronic Arts
9	TOCA Race Driver 3	Codemasters
10	Sonic Riders	Sega

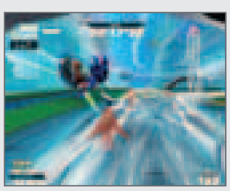
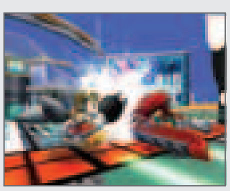
Fight Night Round 3



GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 13.03 – 20.03

	игра	издатель
1	**Sonic Riders**	Sega

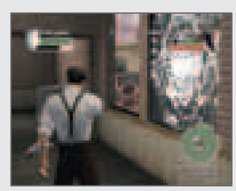



Описание:
Четвертая гонка про ежика Соника знаменует собой 15-летие синего ежа. Бывший мэскот конкурента Nintendo теперь возглавляет чарт ее консоли!

	игра	издатель
2	FIFA Street 2	Electronic Arts
3	Pokemon XD: Gale of Darkness	Nintendo
4	Mario Party 7	Nintendo
5	Mario Smash Football	Nintendo
6	Disney's Chicken Little	Buena Vista
7	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts
8	Battalion Wars	Nintendo
9	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts
10	Dancing Stage: Mario Mix	Nintendo

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 13.03 – 20.03

	игра	издатель
1	**The Godfather**	Electronic Arts

Описание:
Как известно, ныне покойный Марлон Брандо успел-таки записать свой голос для игры от Electronic Arts. Быть может, покупателей привлекает именно «присутствие» великого актера?

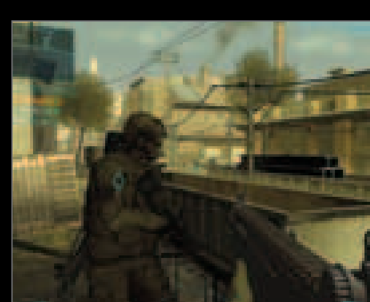
	игра	издатель
2	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft
3	Black	Electronic Arts
4	FIFA Street 2	Electronic Arts
5	Driver: Parallel Lines	Atari
6	TOCA Race Driver 3	Codemasters
7	Commandos: Strike Force	Eidos
8	Fight Night Round 3	Electronic Arts
9	Stubbs the Zombie: Rebel Without a Pulse	THQ
10	Sonic Riders	Sega

НАШИ КОММЕНТАРИИ

Целый ливень новых позиций окатил практически все хит-парады, освещаемые в нашем журнале. Исключением стал разве что британский чарт по Nintendo DS: в то время как американцы уже вовсю упиваются онлайновыми матчами в Tetris DS и Metroid Prime Hunters, мы, европейцы, покорно ждем и довольствуемся лишь новыми Worms. Четвертая часть The Elder Scrolls оккупировала топы продаж для двух платформ, на которых она вышла. Причин на то много – от громкого имени серии и редкости компьютерных RPG до неприлично долгого ожидания выхода «Обливиона». Первый и последний аргументы также применимы к Final Fantasy XII, в мгновение ока ставшей платиновой – но, увы, полной информации о продажах игр в Японии за вторую декаду марта у нас на данный момент не имеется.

Также стоит отметить крайне успешный старт еще одного долгостроя, The Godfather, от которого изрядно отстали и Driver: Parallel Lines, и Commandos: Strike Force. Но это что! Расхваленный Prince of Persia: Revelations даже не попал в десятку лучших! Зато пользуются спросом Fight Night Round 3, самый реалистичный симулятор бокса, по заявлениям Electronic Arts, и новая часть Ghost Recon от Ubisoft. На PSP тем временем вернулись «Лемминги»; как видно, их не забыли за десятилетнее отсутствие и по-прежнему ценят и любят.

Отечественные же любители компьютерных игр наконец-то дождались Lada Racing Club, вмиг ставшую самой продаваемой игрой марта. Осталось потерпеть до «Сталкера»...




ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PS2 13.03 – 26.03

	▸ игра	▸ рейтинг
⊖	1 Black	74
△	2 God of War (Platinum)	21
△	3 Grand Theft Auto: San Andreas (Platinum)	20
▽	4 Tekken 5 (Platinum)	19
▽	5 Shadow of the Colossus	17
⊙	6 Кузя: Суперагент	14
⊖	7 Killzone (Platinum)	13
△	8 Burnout 3: Takedown (Platinum)	11
▽	9 Need for Speed: Most Wanted	10
△	10 FIFA 06	10

PC (BOX) 13.03 – 26.03

	▸ игра	▸ рейтинг
⊙	1 Lada Racing Club	22
⊖	2 The Sims 2	22
⊙	3 The Sims 2: Университет	19
▽	4 Need for Speed: Most Wanted	18
▽	5 F.E.A.R. (Director's Cut)	17
⊙	6 Neuro	13
⊙	7 The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2	10
△	8 Need for Speed Underground 2	11
▽	9 SWAT 4: Синдикат Стечкина	11
⊖	10 SWAT 4	10

PC (JEWEL) 13.03 – 26.03

	▸ игра	▸ рейтинг
⊙	1 Lada Racing Club	171
⊙	2 L.A. Rush	28
⊙	3 Экспедиция – Трофи: Мурманск-Владивосток	23
⊙	4 Земля мертвых: Дорога к Фиддлерз Грин	20
⊙	5 Neuro	17
▽	6 Зимние игры: Турин 2006	15
⊙	7 Hard Truck: 18 стальных колес. Конвой	11
⊙	8 Красавица и чудовище	10
⊙	9 Агата Кристи: И никого не стало	10
△	10 Мадагаскар	10

Информация: Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальный объем продаж (не поставки в магазины) за период с 13 марта по 26 марта 2006 года.

PSP 13.03 – 26.03

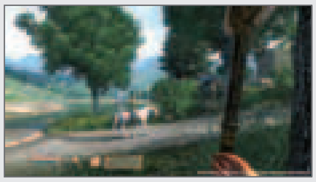
	▸ игра	▸ рейтинг
⊖	1 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	39
⊖	2 Need for Speed Most Wanted 5-1-0	20
△	3 Pursuit Force	19
▽	4 The Sims 2	18
⊖	5 Peter Jackson's King Kong	14
△	6 Medievil: Resurrection	14
▽	7 Harry Potter and the Goblet of Fire	13
△	8 Crash Tag Team Racing	11
△	9 SSX On Tour	10
⊖	10 Spider-Man 2	10

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- △ – игра поднялась в хит-параде
- ▽ – игра опустилась
- ⊙ – впервые попала
- ⊖ – позиция не изменилась

XBOX 360 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 13.03 – 20.03

игра	издатель
1 The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games

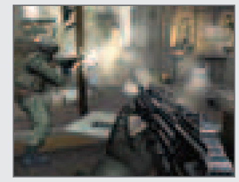


Описание:
Первая RPG следующего поколения расходится как горячие пирожки. Еще бы, ведь ждали ее целых четыре года.

игра	издатель
2 Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft
3 Fight Night Round 3	Electronic Arts
4 Burnout Revenge	Electronic Arts
5 The Outfit	THQ
6 Project Gotham Racing 3	Microsoft
7 Call of Duty 2	Activision
8 Perfect Dark Zero	Microsoft
9 FIFA 06	Electronic Arts
10 Dead or Alive 4	Microsoft

PS2 (ГОРБУШКА) 13.03 – 26.03

игра	рейтинг
1 Black	69

Описание:
Россияне любят FPS! Как Killzone не покидает хит-парада, так и искрометный экшн от создателей не менее искрометной серии Burnout крепко держится за первую позицию.

игра	рейтинг
2 Grand Theft Auto: San Andreas	24
3 Resident Evil 4	22
4 Shadow of the Colossus	17
5 Killzone	16
6 Tekken 5	16
7 God of War	15
8 Prince of Persia: The Two Thrones	15
9 Need for Speed Most Wanted: Black Edition	14
10 Pro Evolution Soccer 5	11



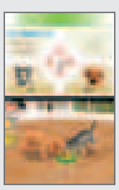
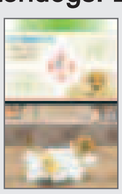
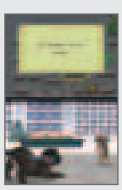
The Outfit





DS (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 13.03 – 20.03

игра	издатель
1 Nintendogs: Lab & Friends	Nintendo

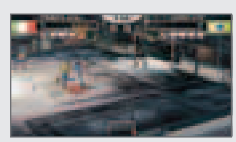
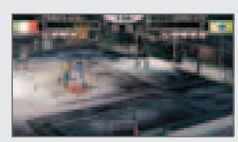




Описание:
Лабрадоры не сдаются! Уже более полугода прошло с тех пор, как Нинтендособаки появились в окрестностях Трафальгарской площади, а спрос на них не падает.

игра	издатель
2 Sonic Rush	Sega
3 Mario Kart DS	Nintendo
4 Worms: Open Warfare	THQ
5 Super Monkey Ball: Touch & Roll	Sega
6 Nintendogs: Dachshund & Friends	Nintendo
7 Mario & Luigi: Partners in Time	Nintendo
8 FIFA Street 2	Electronic Arts
9 Super Mario 64 DS	Nintendo
10 Nintendogs: Chihuahua & Friends	Nintendo

PSP (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 13.03 – 20.03

игра	издатель
1 FIFA Street 2	Electronic Arts

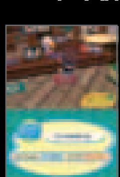
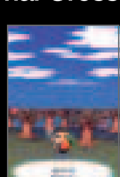
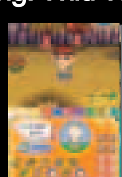



Описание:
Уличный футбол с Рональдиньо и Бекхэмом прочно закрепился на первой позиции чарта. В конце концов, ведь не каждая игра позволяет состязаться с мировыми суперзвездами!

игра	издатель
2 Lemmings	SCEE
3 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Take 2
4 Worms: Open Warfare	THQ
5 Pro Evolution Soccer 5	Konami
6 Fight Night Round 3	Electronic Arts
7 Midway Arcade Treasures: Extended Play	Midway
8 Street Fighter Alpha 3 Max	Capcom
9 World Series of Poker	Activision
10 Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

игра	издатель	
1 Animal Crossing: Wild World	Nintendo	DS

Описание:
Игра о жизни в населенном говорящими животными городе, где каждый день случается что-то новое, не перестает скрашивать однообразные дни японцев.

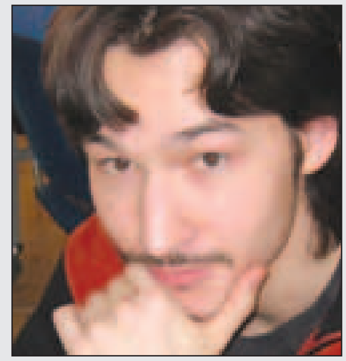
игра	издатель	
2 Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
3 Sengoku Musou 2	Koei	PS2
4 Eigo ga Nigate na Otona no DS Training: Eigo Zuke	Nintendo	DS
5 Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
6 Mobile Suit Gundam: Climax U.C.	Bandai	PS2
7 Seiken Densetsu DS: Children of Mana	Square Enix	DS
8 Valkyrie Profile: Lenneth	Square Enix	PS2
9 Mario Kart DS	Nintendo	DS
10 Monster Hunter Portable	Capcom	PSP

Комментарий: По-прежнему в японском чарте доминируют проекты для DS. В особенности японцы любят разного рода пазлы и сборники мини-игр, «тренирующие мозг».

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

Добрый день, уважаемые читатели!

Иногда вы спрашиваете нас – какие из еще не вышедших игр и почему попадают в разделы «Видеофакты» и «Видеопревью», а какие – отправляются в раздел «Трейлеры». Отвечаем: это зависит от того, какие геймплейные ролики нам удается добыть у разработчиков или издателей. «ВидеоФакты» собираются только из роликов высокого разрешения, достаточной продолжительности – и при этом интересных, по громким проектам. А самое выдающееся по этим параметрам видео идет на видеопревью. Впрочем, мы все чаще делаем видеопревью сами - по японским версиям консольных игр, которые обычно выходят раньше американских или европейских. Все прочие ролики, «не прошедшие отбор» по одному из критериев, но тоже интересные, оказываются в разделе «Трейлеры».
Так что если вы обнаружили свою любимую игру в «Трейлерах», – это означает лишь то, что ее издатель пока не выпустил качественный ролик.



НА ДИСКЕ ➔



ПОЧТИ **1** ЧАС ИГРОФИЛЬМА

ЦЕЛЫХ **6** ВИДЕООБЗОРОВ

РОВНО **2** ВИДЕОПРЕВЬЮ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!
Stranglehold
ВИДЕОИНТЕРВЬЮ



ВИДЕОИНТЕРВЬЮ

ИГРОФИЛЬМ!

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Продолжаем покорять планету игрофильмом по Metal Gear Solid. Во второй серии второй части (не запутались?) появляется Ирокез Плискин, младший лейтенант спецназа ВМС США и хороший друг Игоря Сонина, переводчика всей этой эпопеи. Чем закончится судьбоносное рандеву героя и читателей «Страны Игр»? Узнаем. Оставайтесь с нами!



ИНСТРУКЦИЯ

1. Что такое Видеочасть?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. Тоже самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).



2. Разделы

- **ВидеоФакты** – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- **Видеопревью** – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедних игр.
- **Видеообзоры** – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- **Трейлеры** – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- **Special** – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- **Банзай!** – четыре ролика от рубрики «Банзай!».

В большинстве видеообзоров - три звуковые дорожки: голос комментатора, музыка и оригинальная озвучка игры. Выбор дорожки - через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ПОЛНЫЙ СПИСОК

Трейлеры:
99 Nights
Cellfactor
Crysis
Rumble Roses XX
Top Spin 2
Far East of Eden Ziria - Tales from Distant Jipang

Видеопревью:
Final Fantasy XII
Disgaea 2

Видеообзоры:
Tony Hawk's: American Wasteland
Black
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
Dungeons & Dragons Online
Resident Evil: Deadly Silence
Mario Kart DS

Special:
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (игрофильм)
Stranglehold (интервью)

ВидеоФакты:
Cellfactor
Crysis
New Super Mario Bros.
Top Spin 2
Far East of Eden Ziria - Tales from Distant Jipang
.hack//G.U.
Kingdom Hearts 2
Persona 3
Stranglehold



НЕ ПРОПУСТИТЕ!

Cellfactor

(геймплей)

Игра-фантом, о которой никто ничего не слышал до показа геймплейного ролика на недавней GDC. А от ролика захватывает дух! В нем вы увидите, как выглядит командный мультиплеер будущего – своего рода Counter-Strike с применением psi-возможностей.



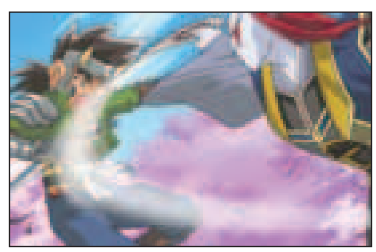
ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ



99 Nights

(геймплей)

И снова Xbox 360, и снова 99 Nights. Миллионы врагов, графика нового поколения, проверенный поколениями Dynasty Warriors геймплей. Очень ждем и заранее горячо любим!



Far East of Eden Ziria – Tales from Distant Jipang

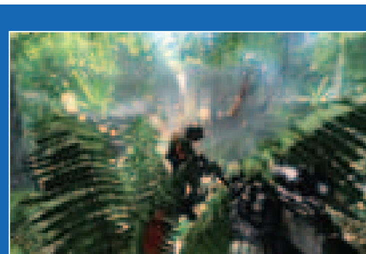
(трейлер)

Рекламный трейлер новейшей ролевой игры для Xbox 360. Очень трехмерная, очень анимешная – между прочим, продолжение забытого сериала Far East of Eden от Hudson Soft.

Crysis

(технологический трейлер)

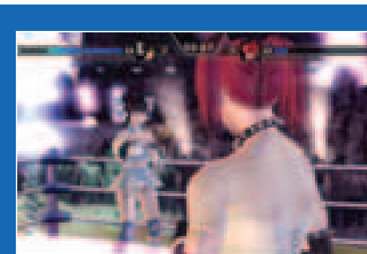
Видео с технологической демки, демонстрирующей красоты и возможности нового движка Crytek 2. Отличная возможность своими глазами увидеть будущее.



Rumble Roses XX

(трейлер, геймплей)

Очередной рекламный трейлер, показывающий игровой процесс. Девушки, броски, заломы, снова девушки… Konami, право же, мы устали ждать эту игру, выпускай ее поскорее!



ВИДЕОСПЕЦ!

Stranglehold

Интервью с разработчиками

Все меньше остается времени до выхода «Мертвой хватки» – совместного проекта Чоу Юн-Фата, Джона Ву и игровой индустрии, а информации о потенциальном шедевре почти нет. Тем ценнее «горячее» интервью на нашем DVD с кадрами из геймплея.





PRO ДИСК ВИДЕОЧАСТЬ

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ВИДЕООБЗОРЫ

Мы не только играем в игры и пишем рецензии, мы еще и выкладываем на диск собственноручно снятое видео с голосовыми комментариями экспертов. Для вас – и три звуковые дорожки (комментарии, музыка и звук из игры).

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure



Оружие борца с тоталитарным режимом - баллончик с краской. И кулаки – для разборок с конкурентами.

Tony Hawk's: American Wasteland



Не знаете, что такое Manual, Kick Flip или Bert Slide? Смотрите наше видео и приобщайтесь к миру скейтбординга!

Resident Evil: Deadly Silence



Не так-то это просто – снимать видео с Nintendo DS... Но мы справились! А зомби из пиццерии напротив нам помогли.

Dungeons & Dragons Online



Знаменитая настольная ролевая игра перенесена в онлайн. Насколько успешно? Смотрите видеообзор.

Mario Kart DS



Кто самый усатый? Марио! А самый злой? Баузер! А самый зеленый? Йоши! На старт, внимание...

Black



Столько споров в редакции – из-за какого-то FPS! Ищите на диске, пусть видео говорит само за себя.

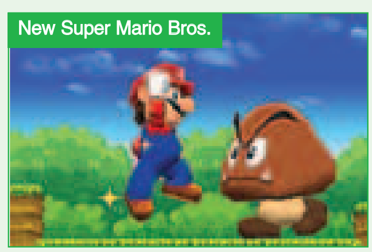
ВИДЕОФАКТЫ

В этом разделе вы узнаете самые свежие новости игроиндустрии всего мира.
Короткие комментарии и яркое видео позволят оставаться в курсе всех значимых анонсов.

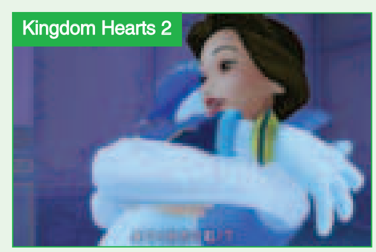
- Cellfactor
- Crysis
- New Super Mario Bros.
- Top Spin 2
- Far East of Eden Ziria
- .hack//G.U.
- Kingdom Hearts 2
- Persona 3
- Stranglehold



.hack//G.U.



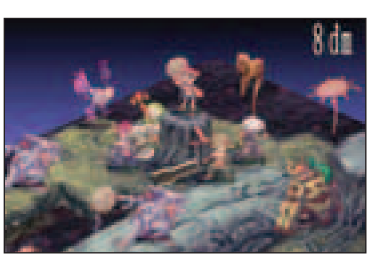
New Super Mario Bros.



Kingdom Hearts 2

ВИДЕОПРЕВЬЮ

Disgaea 2



Мы продолжаем делать видеопревью по японским версиям ожидаемых игр. Что там у нас, еще одна Disgaea? Смотрим!

Final Fantasy XII



Ради чего японцы сутками сидят под дверьми магазинов? За что Famitsu ставит «сорок из сорока»? Смотрим!

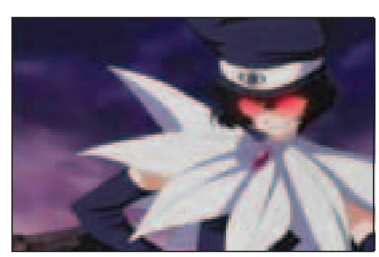
БАНЗАЙ!

Музыкальный клип Suteki da ne



Все слышали песню Suteki da ne, которая звучит в Final Fantasy X, но многие ли знают в лицо ее исполнительницу?

Dai Mahou Touge рабочего стола



Первая заставка (опенинг) OVA-сериала Dai Mahou Touge («Большой волшебный кавардак»).



Не каждый рискнет ступить на землю Мордора.
или Блеклой пустоши
или Железных Гор
или Эребора
или Форноста
или Ривенделла
или Шира
или Чернолесья
или Мории
или Дол Гулдура
или Лориена
или Изенгарда
Властелин Колец
Битва за Средиземье II
Новые грани знакомой войны
EA
12+
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
WWW.EAGAMES.CO.UK/THELORDOFTHERINGS
WWW.SOFTCLUB.RU

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМО-ВЕРСИИ | ПАТЧИ | МОДЫ | ДРАЙВЕРЫ | СОФТ | SHAREWARE (FREEWARE)

Для пользователей PC-части нашего диска у нас сразу две интереснейшие новости. Первая: PC-часть дисков следующего номера будет оснащена новой оболочкой. С ее помощью куда удобней «серфить» по диску, читать тексты, смотреть скриншоты, устанавливать файлы. Ее внешний вид и способ работы можно настраивать по целому ряду параметров и даже менять скины! Вы сможете не только пользоваться нашим набором «шкурок», но и рисовать свои собственные. Кстати, мы планируем специальный конкурс на лучший скин. Не пропустите - главный приз того стоит!
И вторая новость: со следующего номера весь тираж «Страны Игр» будет выходить исключительно с DVD. Прогресс неостановим, и DVD-приводы уже есть у абсолютного большинства наших читателей. Тем, кто привык покупать журнал с компактами, мы искренне советуем переходить на DVD. А тем, кто уже перешел, мы рады еще раз сказать: благодаря тому, что журнал выходит два раза в месяц, вы первыми получаете все самое лучшее, что нужно не только игроку на консолях и PC, но и любому пользователю современного компьютера.

НА ДИСКЕ



БОЛЕЕ 200 ДОПОЛНЕНИЙ

РОВНО 2 ДЕМО-ВЕРСИИ

СВЫШЕ 20 РОЛИКОВ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

Gameland Award 2,
полная ТВ-версия, часть 1

ПЕРВАЯ ЧАСТЬ ПОЛНОЙ ТВ-ВЕРСИИ

ДЕМО-ВЕРСИИ

Tomb Raider: Legend

Приключения Лары Крофт продолжаются! Игра уже отправлена в печать, и, сейчас, когда вы читаете эти строки, она уже должна лежать на прилавках магазинов. Покупать или нет? Представленный в демо-версии единственный уровень вряд ли позволит сделать окончательные выводы, но даст возможность попробовать на зуб управление и геймплей новой части. Пикантная подробность: у Лары появился магнитный гарпун на тросе – очень полезная вещь для расхитительницы гробниц.



Blazing Angels: Squadrons of WWII

Демо-версия красивейшей трехмерной аркады про самолеты Второй Мировой. Уже сегодня вы можете всласть налетаться над Лондоном и рассмотреть каждый домик и деревцо на детально прорисованном ландшафте.



ИНСТРУКЦИЯ

1. Что такое PC-часть?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. Разделы

- **Демо-версии** – устанавливайте и пробуйте игру на зуб.
- **Патчи** – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- **Shareware** – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- **Софт** – полезные и бесполезные программы.
- **Моды** – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- **Бонусы** – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и прочие полезные мелочи.
- **Юмор** – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- **Галерея** – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- **Widescreen** – трейлеры новейших кинофильмов.
- **Видео** – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- **Киберспорт** – демо-записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего компьютера.
- **Bookshelf** – отрывки из представленных в одноименной рубрике книг.

3. CD

Часть тиража комплектуется тремя CD. Из-за малого объема носителя (всего 700 Мбайт) мы не можем разместить большие демо-версии, модификации для игр, а также большинство роликов из видеочасти DVD.

ПОЛНЫЙ СПИСОК

Демо-версии:
- Blazing Angels: Squadrons of WWII demo
- Tomb Raider: Legend

Моды для:
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 2
- Counter-Strike: Source
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Quake 4
- Racer
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: Univercity
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault

Патчи для:
- Проклятые Земли: Затерянные в Астрале
- Battlefield 2 v1.22
- Chaos Legion v1.03
- Silent Hunter III: SeaWolves v1.01
- Star Wars Empire at War 1.03
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II v1.02
- The Sims 2: Open for Business v1.3.0.280
- Tycoon City: New York v1.1.0.5 Euro
- Vampire: the Masquerade - Bloodlines v2.2
- World of Warcraft v1.10.0 European

Shareware (Freeware):
- AstroAvenger
- Bomberman vs Digger v2.15
- Atomaders
- Balloon Park
- Painter Madness

Widescreen:
- Ice Age 2
- Параграф 78
- Охота на пиранью
- Poseidon

Bookshelf:
- Ник Перумов – Война мага, том третий
- Вячеслав Шалыгин – Миссия Сокола

Киберспорт:
- Лучшие демки по Counter-Strike, Quake 4, Warcraft III: The Frozen Throne
- Игровые мувики The Badge 2.0 и 400kg – Weight Does Matter
- Коллекция демо-записей с GGL TransAtlantic Showdown
- Ролики Counter-Strike с ESL Pro Series 8, Clanbase Nations Cup и Кубка Поволжья
- Риплеи с IGE League 2006, InCup Winter #7 и WC3L #9
- Популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Галерея:
- Обои, арт и скриншоты к играм в номере
- Обои к рубрике «Банзай!»

Бонус:
- Старые номера «СИ»
- Скины для WinAmp'а
- Рубрика «Юмор»

Софт:
- LanScope (LanSpy) v. 2.9.1
- Anti Trojan Elite 3.5.5
- F-Secure BlackLight 2.2.1030
- SpyRemover 2.52
- Trojan Remover 6.4.8
- 7-Zip 4.35 beta
- ExtractNow 4.09
- FaceGen Modeller 3.1.4
- FuturixImager 5.6
- Konvertor 3.48.3

Драйверы:
- ForceWare 84.22 Win2000/XP
- AGEIA PhysX Cell Factor Movie
- Omega Catalyst 3.8.231
- nVidia BIOS Modifier (v3.3)
- NGO NVIDIA Optimized Driver v1.8425 (Added on 3/24/06)

Видеоролики:
- GTI Racing
- Rogue Trooper
- Winning Eleven 10
- Evolution GT
- Tomb Raider Legends
- Hitman: Blood Money



Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подобно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Первым делом надо оценить его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Если проблем нет, советуем положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если после этого диск по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМО-ВЕРСИИ | ПАТЧИ | МОДЫ | ДРАЙВЕРЫ | СОФТ | SHAREWARE (FREEWARE) | ГАЛЕРЕЯ

ДЕМО-ВЕРСИИ:
- Blazing Angels: Squadrons of WWII demo
- Tomb Raider: Legend

МОДЫ ДЛЯ:
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 2
- Counter-Strike: Source
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Quake 4
- Racer
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: Univercity
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault

ПАТЧИ ДЛЯ:
- Проклятые Земли: Затерянные в Астрале
- Battlefield 2 v1.22
- Chaos Legion v1.03
- Silent Hunter III: SeaWolves v1.01
- Star Wars Empire at War 1.03
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II v1.02
- The Sims 2: Open for Business v1.3.0.280
- Tycoon City: New York v1.1.0.5 Euro
- Vampire: the Masquerade - Bloodlines v2.2
- World of Warcraft v1.10.0 European

SHAREWARE (FREEWARE):
- AstroAvenger
- Bomberman vs Digger v2.15
- Atomaders
- Balloon Park
- Painter Madness

WIDESCREEN:
- Ice Age 2
- Параграф 78
- Охота на пиранью
- Poseidon

BOOKSHELF:
- Ник Перумов – Война мага, том третий
- Вячеслав Шалыгин – Миссия Сокола

КИБЕРСПОРТ:
- Лучшие демки по Counter-Strike, Quake 4, Warcraft III: The Frozen Throne
- Игровые мувики The Badge 2.0 и 400kg – Weight Does Matter
- Коллекция демо-записей с GGL TransAtlantic Showdown
- Ролики Counter-Strike с ESL Pro Series 8, Clanbase Nations Cup и Кубка Поволжья
- Риплеи с IGE League 2006, InCup Winter #7 и WC3L #9
- Популярный демо-плеер Seismovision 2.27

ГАЛЕРЕЯ:
- Обои, арт и скриншоты к играм в номере
- Обои к рубрике «Банзай!»

БОНУС:
- Старые номера «СИ»
- Скины для WinAmp'а
- Рубрика «Юмор»

СОФТ:
- LanScope (LanSpy) v. 2.9.1
- Anti Trojan Elite 3.5.5
- F-Secure BlackLight 2.2.1030
- SpyRemover 2.52
- Trojan Remover 6.4.8
- 7-Zip 4.35 beta
- ExtractNow 4.09
- FaceGen Modeller 3.1.4
- FuturixImager 5.6
- Konvertor 3.48.3

ДРАЙВЕРЫ:
- ForceWare 84.22 Win2000/XP
- AGEIA PhysX Cell Factor Movie
- Omega Catalyst 3.8.231
- nVidia BIOS Modifier (v3.3)
- NGO NVIDIA Optimized Driver v1.8425 (Added on 3/24/06)

ВИДЕОРОЛИКИ:
- GTI Racing
- Rogue Trooper
- Winning Eleven 10
- Evolution GT
- Tomb Raider Legends
- Hitman: Blood Money

ТРЕЙЛЕРЫ:
- 99 Nights
- Cellfactor
- Crysis
- Rumble Roses XX
- Top Spin 2
- Far East of Eden Ziria - Tales from Distant Jipang

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Final Fantasy XII
- Disgaea 2

ВИДЕООБЗОРЫ:
- Tony Hawk's: American Wasteland
- Black
- Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
- Dungeons & Dragons Online
- Resident Evil: Deadly Silence
- Mario Kart DS

SPECIAL:
- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (игрофильм)
- Stranglehold (интервью)

ВИДЕОФАКТЫ:
- Cellfactor
- Crysis
- New Super Mario Bros.
- Top Spin 2
- Far East of Eden Ziria - Tales from Distant Jipang
- hack//G.U.
- Kingdom Hearts 2
- Persona 3
- Stranglehold

СОФТ

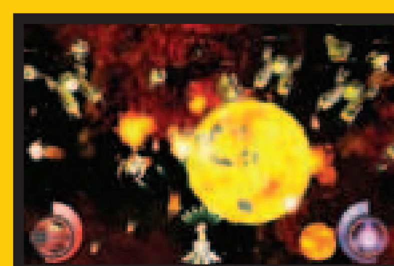
LanScope (LanSpy) v. 2.9.1

Программа за несколько секунд исследует Вашу локальную сеть и покажет все имеющиеся ресурсы и права доступа к ним. LanScope может искать ресурсы, удовлетворяющие условиям поиска (video, music), а заодно определяет наличие установленных сервисов (ftp, http) на удаленном хосте. Работает в среде Windows 2K/XP.

SHAREWARE

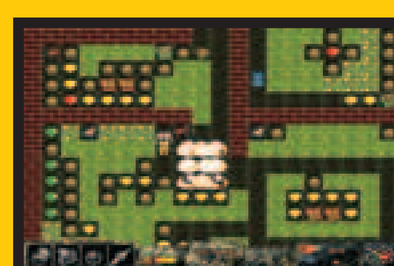
AstroAvenger

Отличная игра, относящаяся к жанру скролшутеров. Нам в очередной раз предстоит спасать вселенную от нашествия злых зеленых человечков. А помогут в этом два корабля и куча самых разнообразных пушек. AstroAvenger полностью стоит тех денег ($19,99), каких хотят за нее разработчики.



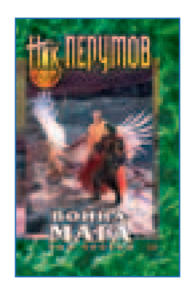
Bomberman vs Digger v2.15

Интересная смесь из двух классических игр. Вы управляете машиной, которая, помимо возможности копать землю, обладает смертоносным оружием для расправы над теми, кто хочет нам помешать. Шестьдесят уровней позволят надолго уйти в этот мир.



BOOKSHELF

Отрывок из давно ожидавшейся книги Ника Перумова – третьей части «Войны Мага». Некромант Фесс и его друзья готовятся к решающей схватке, которая определит судьбы целых миров. Что выберут они – Тьму или Свет, смогут ли избежать сделки с совестью или хотя бы просто остаться людьми? Обо всем этом вы узнаете, прочитав роман целиком.



ДОПОЛНЕНИЯ

Battlefield 2

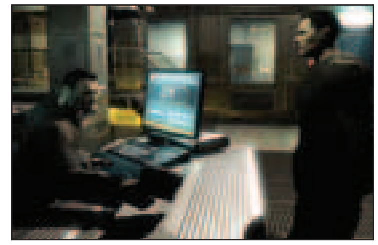




Этот мод набирает все большую популярность среди любителей Battlefield 2, и на то есть веские причины. Основной целью создателей Project Reality было добавить в игру изрядную долю реализма, и это им вполне удалось – счетчик жизни и перекрестье прицела исчезли с экрана, теперь для того чтобы выстрелить метко, нужно сперва прильнуть к прицелу. Кроме того, близкий разрыв снаряда или гранаты приводит к кратковременной контузии, а ранения необходимо залечивать. Изменениям подверглись и танковые прицелы, они стали более информативными. Также мод содержит три новые карты для мультиплеера: Oasis, Steel Thunder и Strike at Karakand 2. Помимо самой модификации Project Reality 0.25, на диске вы найдете и отдельный бонус – три дополнительные карты: Operation Nightshift, Stalingrad 1.0 и Tall Afar.

Doom 3

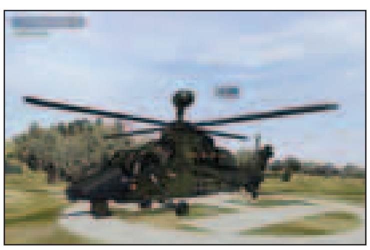


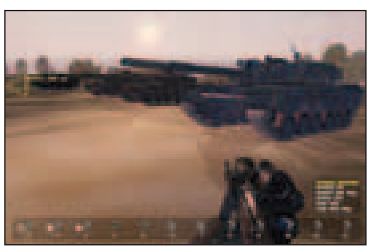


Вниманию поклонников Doom 3 представляем две модификации. Первая из них, Ground Zero Alpha-Prototype, кардинально меняет игру, превращая ее в пошаговую стратегию. Теперь главный герой начинает свой путь не слишком метким стрелком, но по мере прохождения набирается опыта и улучшает показатели. К слову, дизайн уровней и консоль управления навевают мысли о Fallout.

Вторая модификация, GTX Graphics Only Beta 1.5, добавляет в игру множество новых спецэффектов, и главной фишкой становится свет. Такого освещения в Doom 3 еще не было! Отныне источники света выглядят куда более реалистично, тени стали еще лучше, а стрельба превратилась в феерическое шоу. Поклонники видеокарт последнего поколения оценят GTX Graphics Only Beta 1.5 по достоинству.

Operation Flashpoint: Resistance





Команда FFUR давно зарекомендовала себя как создатель тотальных конверсий, перетряхивающих игру сверху донизу. На этот раз мы предлагаем новый мод от этой команды – FFUR European Crisis. Забудьте о конфликте между американскими и советскими войсками, теперь мы играем в войну между российской армией и войсками ЕЭС, представленной англичанами и немцами. Заменены все модели солдат – и сделаны они куда более кропотливо. Досталось и технике: место американских танков Arbrams заняли английские Challenger 2, бойцы разъезжают на грузовиках MAN, а небо бороздят ударно-разведывательные вертолеты Tiger. Не меньшим метаморфозам подвергся и автопарк Советского Союза, представителей которого сменили более современные и качественно проработанные образцы. Одним словом, Operation Flashpoint не узнать! Но играть стало еще интереснее.

Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault



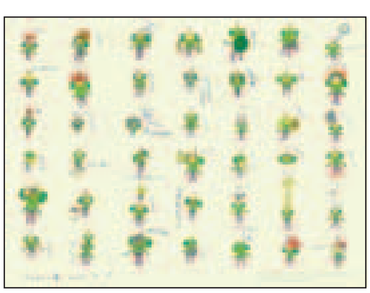


Поклонники Warhammer 40000: Dawn of War - Winter Assault и в этот раз не остались обделенными. Мы предлагаем две модификации – Dawn of War Rebirth Mod 0.9 и Winter Assault Fatality Compilation 1.3 Beta. Автор DoW Rebirth Mod 0.9 уделил особое внимание космодесанту. В технологическое древо этой расы было внесено множество «поправок», которые, в итоге, совершенно изменили ее развитие. Например, теперь строения стали дороже, и зачастую возрастает потребность не в основном ресурсе, а в энергии; при этом стоимость постройки генераторов ощутимо возросла. Вторая модификация, Winter Assault Fatality Compilation 1.3 Beta, является своеобразным сборником, в который попали наиболее удачные вещи сразу из нескольких мини-модов.

Также ищите на диске пять свежих карт: Assault On Terra v2, Batallas, Crusade & Conquer, iblib и Ice Ball v1.2.

ГАЛЕРЕЯ

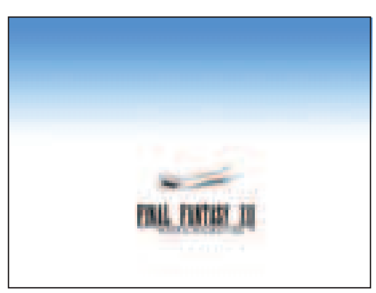
На диске расположились не только видеоматериалы и игры. Каждый номер мы наполняем раздел «Галерея» обоями, скриншотами и просто картинками к статьям в номере. Наслаждайтесь!



We Love Katamari!



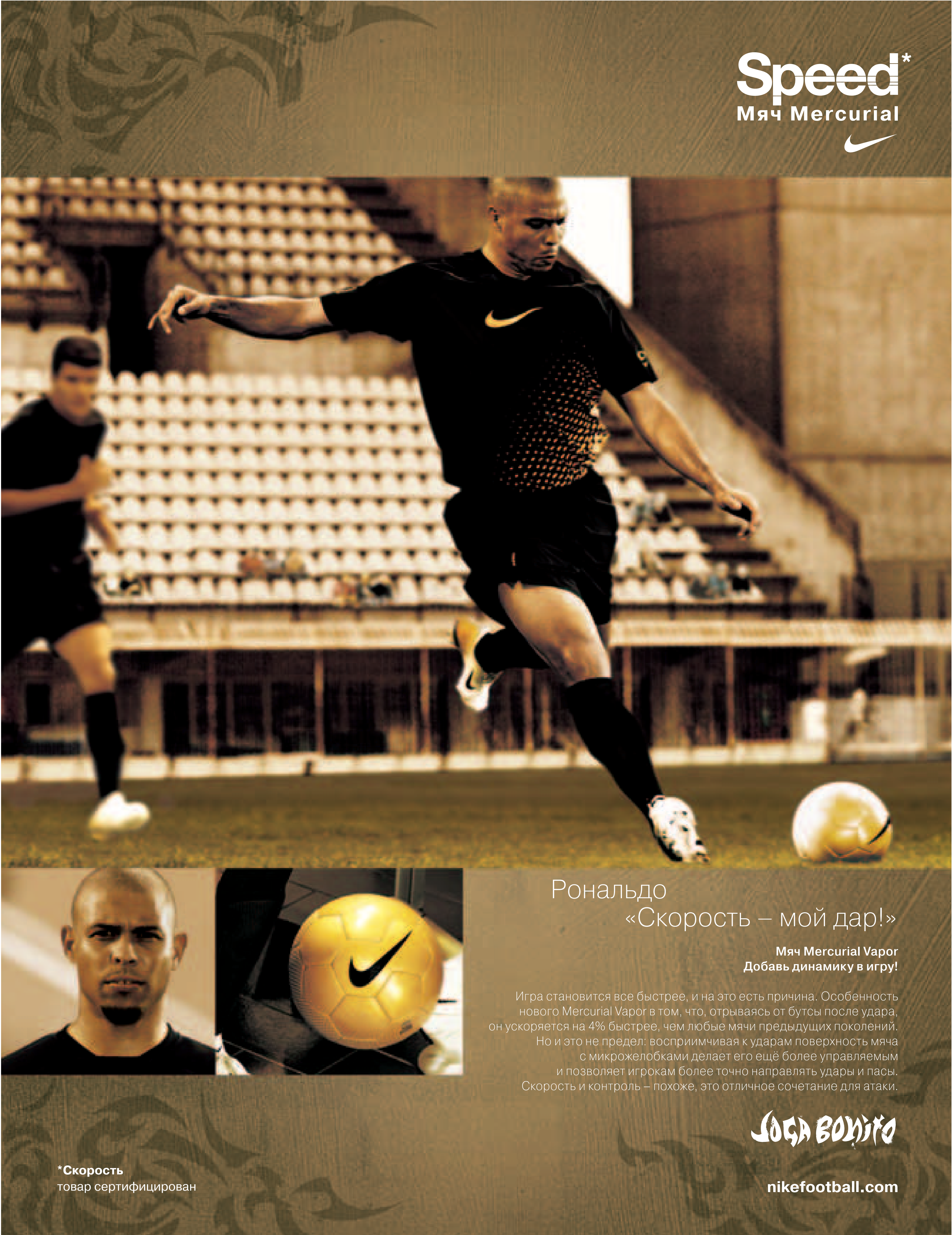
Mario Kart DS



Final Fantasy XII

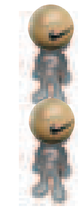


Resident Evil: Deadly Silence


Speed*
Мяч Mercurial
Ронадьдо
«Скорость – мой дар!»
Мяч Mercurial Vapor
Добавь динамику в игру!
Игра становится все быстрее, и на это есть причина. Особенность нового Mercurial Vapor в том, что, отрываясь от бутсы после удара, он ускоряется на 4% быстрее, чем любые мячи предыдущих поколений. Но и это не предел: восприимчивая к ударам поверхность мяча с микрожелобками делает его ещё более управляемым и позволяет игрокам более точно направлять удары и пасы. Скорость и контроль – похоже, это отличное сочетание для атаки.
Joga Bonito
*Скорость
товар сертифицирован
nikefootball.com

Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru

Никита Любимов
verere@yandex.ru



10 ЛУЧШИХ ИГР О ФУТБОЛЕ

Двухнедельное олимпийское сумасшествие – главный вид спорта ушедшей зимы. Даже далекие от фигурного катания люди наперебой обсуждали неудачное выступление Ирины Слуцкой, стояли в длиннющих очередях за форменными куртками российской сборной, а вечером льнули к телевизору и внимательно слушали ежедневные сводки из Турина. Но Олимпиада завершилась, и они забыли о фигурном катании, бобслее и чебурашках ровно на четыре года. На первый план опять вышел, наверное, самый народный вид спорта в России – футбол. Одни болельщики предпочитают лишь смотреть матчи по телевизору, другие пускают волны на стадионе и поддерживают любимую команду кричалками, но третьи – наши с вами братья по разуму – не прочь погонять мячик виртуально – с геймпадом в руках. В этом материале «СИ» расскажет вам, в какие 10 лучших футбольных симуляторов нужно играть прямо сейчас. И, уж поверьте, это гораздо увлекательнее, чем пытаться повторить подвиги конькобежцев и биатлонистов в посредственных играх по мотивам Олимпийских игр.



Как сказал однажды английский писатель Оскар Уайльд, нет книг нравственных или безнравственных, есть книги хорошо написанные или написанные плохо - вот и все. С футбольными симуляторами как с отдельно взятым жанром дела обстоят примерно так же. Есть игры качественные, известные, популярные, одним словом, хорошие. А еще есть ужасные, в которых от футбола ровно столько же, сколько в стрельбе по тарелочкам – Half-Life 2. Такие никому не нужны. О них никто ничего не знает. И, поверьте, оно и к лучшему. Ведь, смотря матч по телевизору, слушая трансляцию по радио или читая про футбол в газете, играющий человек обязательно захочет запустить симулятор, испытать увиденное и услышанное на себе. И лучше бы она оказалась хорошей, иначе он рискует потерять интерес к компьютерному футболу раз и навсегда. Зачем играть в плохую имитацию, когда в телевизоре есть прекрасный оригинал? Именно поэтому мы настоятельно рекомендуем ограничиться представленным в этой статье списком проектов.

Для тех, кто начал знакомиться с миром спортивных игр только сейчас, объясняем, что в виртуальный футбол можно играть двумя способами. В симуляторах (неважно, реалистичных или аркадных) геймер управляет непосредственно футболистами, которые бегают по полю, отдают друг другу пасы и, понятное дело, забивают голы. Геймплей может включать в себя управление клубом, выработку каких-то тактических ходов, но главное действо - собственно матч, в котором человек принимает непосредственное участие. Совсем другое дело – менеджеры. Здесь геймер примеряет роль владельца клуба. Его задача – собрать хорошую команду и обеспечить ей достойные условия для тренировок. За успехами своих питомцев он следит со стороны (если в игре вообще предусмотрено достаточно зрелищное отображение матчей) и большую часть времени проводит среди запутанных меню, графиков и финансовых отчетов.

По-настоящему хороших, больших футбольных симуляторов и менеджеров сейчас в природе, если отметать прошлогодние их версии, всего восемь. Плохие игры теперь выходят все реже и реже, а если и выходят, то дальше freeware-песочницы им уйти не удается: они просто неконкурентоспособны. Однако борьба между «худшими» и «лучшими» – это только ширма, за которой происходит все самое интересное. А самое интересное на сегодняшний день - противостояние EA Sports и Konami на рынке футбольных симуляторов. Своего рода «Барса» и «Реал» компьютерного мира. Именно поэтому мы вынесли эту битву титанов на отдельную врезку. Обязательно изучите ее после того, как просмотрите список десяти самых-самых игр о футболе на сегодняшний день. Это поможет вам принять решение о том, за каким диском вы отправитесь в магазин завтра. Раскошелиться хотя бы на один придется обязательно. Разве настоящий болельщик устоит перед искушением привести любимую команду или сборную к победе - пусть даже виртуальной?

FIFA 2005

1

Издатель: Electronic Arts
Платформа: PC, PS one, PS2, GC, Xbox,GBA, PSP

Если проследить за историей игр под лейблом FIFA, то получится, что быстрее всего сериал развивался до 2001 года, а затем он оказался в некотором застое. Уже FIFA 2004 была воспринята верными поклонниками футбольных симуляторов не очень хорошо, примерно то же произошло с FIFA 2005. Разумеется, в FIFA 2005 была обновлена информация о командах и игроках, однако игра не прошла через самый верный фильтр – киберспортивные турниры, на которых продолжали играть в FIFA 2004. В основном она привлекла внимание новичков в мире футбольных симуляторов, не слишком требовательных к реализму и желающих получить доступную игру с красивой графикой. В итоге, несмотря на то, что игра за последний квартал года разошлась тиражом более 4.5 млн. копий, переманить на свою сторону поклонников Pro Evolution Soccer ей не удалось. Помешали низкая динамика, неестественная физика и прочая химия с математикой. При всем этом, FIFA 2005 можно воспринимать как хорошую замену FIFA 06, если на новую игру нет денег. Она не идеальна, не грандиозна, но в число десяти лучших все равно входит. Если вам не так важно, насколько правдоподобно происходящее на экране, зато очень хочется посмотреть на настоящие лица спортсменов и сыграть за почти все действительно существующие команды, FIFA 2005 вполне подойдет.







PRO EVOLUTION SOCCER 4

3

Издатель: Konami
Платформа: PC, PS2, Xbox

Взрыв, вспышка, ярко осветившая период топтания на месте главного конкурента - сериала FIFA, реаниматор компьютерного футбола и просто великолепная игра по совместительству. Все, что выходило после, обязательно сравнивалось с Pro Evolution Soccer 4. Быстрый, умный, стильный, просчитанный до мелочей футбол, перчатки на руках игроков и отражающиеся в лужах прожектора римского «Олимпико» – разве можно всему этому противопоставить вычурность, холеность, неестественность слащавой FIFA 2005? Как нищий сирота-мальчишка выбрался из грязи и стал править родной землей, оставив не у дел пришлых врагов-толстосумов, так и Pro Evolution Soccer хитро обскакал FIFA, захватил лидерство и теперь посматривает на всех свысока. Именно так: из грязи - в князи. И это притом, что грязь в Pro Evolution Soccer 4 выглядит куда убедительнее, чем в FIFA 2005. Если футболист падает на спину, то грязной у него окажется именно спина, а не нога или рука, как было бы у EA. Хороший аргумент в пользу Konami.







2

FIFA 06

Издатель: Electronic Arts
Платформа: PC, PS2, GC, Xbox, GBA, PSP, DS, Xbox 360

Оплошав однажды, EA Sports на отлично сделала работу над ошибками, и к очередному релизу FIFA подошла во всеоружии. Шутка ли, на обложку европейской версии FIFA 06 угодили обладатель «Золотого мяча» бразилец Рональдиньо и главный деревенский мальчик английского футбола Уэйн Руни. Pro Evolution Soccer, к слову, ответила громче – Дидье Дрогба, Джон Терри, Тьерри Анри. Соперничество двух игр вышло за пределы электронного футбольного поля и развернулось в менюшках и подменюшках. Но это все мелочи. Мелочи, по сравнению с тем, что деньги, выделяемые EA на развитие футбольного сектора, наконец-то заработали, и качество симуляции в FIFA поднялось на новый уровень. FIFA проделала большой путь и все время таскала с собой чемодан, обклеенный дорогостоящими брендами. В чемодане же выли семь продувных сквозняков. Повзрослев и отказавшись от каких-то юношеских, определенно лишних понтов, FIFA может с гордостью раскрыть этот чемодан и на удивление Konami показать пару элегантных английских костюмов. «СИ» уже писала, что FIFA 06 – это настоящий симулятор английской Премьер-лиги с полосатым мячом «Nike 90» в главной роли. Не стесняемся написать еще раз: играйте в FIFA 06, пока есть такая возможность. Пока у нас не перестали показывать английский чемпионат и пока не вышла FIFA 07.



БЕЗ МУХЛЕЖА

То, что футбольные симуляторы из года в год становятся все реалистичнее, а скоро и вообще будут слабо отличимы от телевизионной трансляции, видно невооруженным глазом уже сейчас. Речь идет в данном случае не о красоте картинки, а о правдоподобности поведения спортсменов. Особый вклад в «очеловечивание» компьютерного футбола внесла последняя часть Pro Evolution Soccer. Сопернический AI в ней обучен честно выбивать мяч за пределы поля после того, как игрок противоположной команды получает травму. Как известно, в жизни делается это для того, чтобы игра остановилась, и бригада врачей смогла оказать медицинскую помощь пострадавшему. Этот благородный поступок – один из элементов так называемой Fair Play, негласном своде правил, разработанным FIFA и UEFA. И если бы эти организации учитывали и компьютерные поединки, то ежегодный приз Fair Play точно бы присудили Pro Evolution Soccer. При определении лауреата Fair Play принимаются во внимание дисциплинированность футболистов, рыцарское отношение к игрокам соперника, выполнение решений судьи, спортивный характер борьбы, поведение зрителей во время матча и другие аспекты.



4

THIS IS FOOTBALL 2005

Издатель: SCEE
Платформа: PS2

Принцип раскачивающегося маятника лежит не только в основе английской правительственной системы, но и, как выяснилось, в основе развития линейки This is Football, главного приставочного конкурента FIFA и Pro Evolution Soccer последних лет. Из года в год сериал кренит то в «хорошо», то в «плохо». Сегодня же This is Football застыл где-то посередине, и в его судьбе, похоже, наступил период застоя. Сказать, что This is Football 2005 совсем уж плоха, нельзя: слишком много в ней достоинств. Сказать, что исключительно хороша - тоже: слишком много недостатков. Мертвая точка, сдвинуться с которой игре завтра будет не так уж и легко. Ну а сегодня она – достойная соперница бестселлеров от EA и Konami, чистой воды серднячок. 935 команд, более 19000 настоящих игроков, 20 сезонов – с числовыми характеристиками у This is Football 2005 все в порядке. Приличный набор анимационных движений, приятная уху музыка, длиннющие сезоны и поддержка EyeToy (возможность загружать свои фотографии) - This is Football 2005 обладает всем, чтобы увлечь вас на несколько дней. А то и недель. До того, как маятник вновь качнется в другую сторону. Так что если новые FIFA и Pro Evolution Soccer надоели, обязательно ознакомьтесь с новеньким TIF.



5





FIFA STREET 2

Издатель: Electronic Arts
Платформа: PC, PS2, GC, Xbox, PSP, DS

Оригинальная FIFA Street – попытка перенести и без того уже камерную FIFA в закупоренное уличное пространство тесных мегаполисов, опираясь лишь на заурядную игровую механику и уже имеющийся отнюдь не выдающийся графический движок – у EA явно не удалась. Как и NBA Street (баскетбол), она посвящена уличной разновидности игры, и сделана нарочито аркадной, несерьезной. Долой реализм! Загвоздка в том, что в NBA Street такая концепция пришлась ко двору, а вот FIFA Street оказалась каким-то дряхлым Франкенштейном, адским сплавом из несбалансированного геймплея, слабой системы финтов и безвкусной музыки. FIFA Street 2 недалеко ушла от обыкновенной FIFA Street, и даже вынесенной в первые строки официального пресс-релиза расширенной базе оригинальных финтов, выполняющихся при помощи аналогового рычажка, не под силу сделать игру настоящим хитом. При всем этом не обратить внимание на нее нельзя. Ведь FIFA Street 2 никогда не заменит FIFA 06, но и FIFA 06 никогда не сможет заменить FIFA Street 2. Это – две противоположности со своим знаком - плюсом и минусом - каждая. И тем, кто этой зимой успел отвыкнуть от разодранных об раскаленный асфальт коленок и соскучился по наивно-честному дворовому футболу, на качество FIFA Street 2 будет наплевать. Если надоели изумрудные газоны, забитые до отказа трибуны и длиннющие ворота, можете чуть-чуть отвлечься. Час-другой несерьезной аркадной беготни вам не повредит.

6

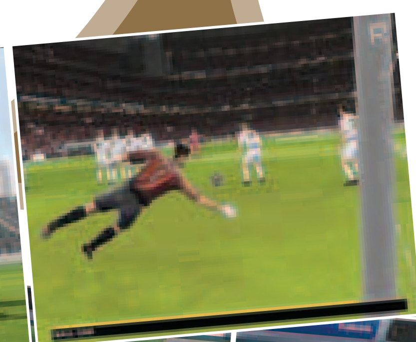
CLUB FOOTBALL 2005

Издатель: Codemasters
Платформа: PC, PS2, Xbox

Подсчитано, что в день игры «Манчестер Юнайтед» в различных московских барах собирается около 40-50 фанатов этой команды. Люди со всех концов города приезжают в питейные заведения, облачившись в футболку любимого клуба, и болеют за «МЮ» так же искренне, как и за «Спартак» или сборную России. Именно для таких преданных болельщиков Codemasters запустила линейку Club Football, включающую в себя большое количество разных версий игры, посвященных истории какой-либо одной команде. Ярые поклонники «Манчестер Юнайтед» играют в Manchester United Club Football, побеждают злейших врагов из «Ливерпуля», набирают призовые очки и покупают на них фильмы о Джордже Бесте и Эрике Кантона. Когда человек идет на футбол, он повязывает вокруг шеи шарф любимой команды или берет в руки огромный флаг. Когда человек садится играть в футбол, фанатский шарф ему не нужен. Club Football 2005 - это и есть та самая роза, которая должна быть в коллекции любого болельщика, симпатизирующего иностранному клубу. Роза не согревает шею, а показывает окружающим, кто ты есть на самом деле. Club Football 2005 не замахивается на звание великого футбольного симулятора, но он, как ничто иное, указывает на вкус своего обладателя. И чтобы купить его, не обязательно мерзнуть в очереди. Это вам не олимпийский костюм за двести долларов.







8

FOOTBALL MANAGER 2006

Издатель: Sega
Платформа: PC, PSP, Xbox 360

Пожалуй, это лучший футбольный менеджер за всю историю жанра. Разработчик - студия Sports Interactive – собаку съела на этом направлении и на голову опережает всех конкурентов. Ранее она работала на Eidos и готовила сериал Championship Manager, однако ушла под крыло Sega. В игре есть одна из самых подробных баз данных по клубам, игрокам и тренерам, присутствуют национальные лиги всех континентов. В Football Manager вы найдете подробное описание каждого работника клуба, от игрока до доктора, их психологический портрет, навыки и предпочтения. Разнообразие тактических приемов, возможность управлять юношеской и дополнительной командами, изменяющийся эмоциональный климат в коллективе, словесные баталии в спортивной прессе сделали Football Manager 2006 легендарной игрой. К минусам можно отнести разве что не самую красивую графику и невозможность контролировать финансовые процессы в клубе. Тем не менее, именно этот проект наиболее популярен во всем мире - начните знакомство с футбольными менеджерами с него.







7

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Издатель: Konami
Платформа: PC, PS2, Xbox, PSP

Минимум, по сравнению с предыдущим выпуском, изменений, заметных только профессионалам, плюс «Челси» и «Арсенал», обновленные формы некоторых европейских клубов, пара новых стадионов и, самое главное, возможность поиграть на заснеженном поле. Pro Evolution Soccer 5 действительно мало чем отличается от Pro Evolution Soccer 4, но именно эта особенность, именно это смелое решение Konami оставить все, как было раньше, обеспечили игре еще большую популярность. Пусть у Pro Evolution Soccer 5 не все так хорошо с графикой, как хотелось бы, пусть подавляющее число команд названо вымышленными именами, зато она способна дать нам то, чего не может дать FIFA, а именно – потрясающе реалистичного поведения мяча. Ну разве не счастье - врубить -6 по Цельсию, выбрать «Haze Hills», отдаленно напоминающий киевский Олимпийский стадион, и выпустить на поле «Динамо» с «Локомотивом»? Мяч будет застревать в вязкой болотистой жиже, предательски меняя траекторию, а игроки после двадцати минут, проведенных на поле, станут похожи на регбистов. Реализм правит бал в Pro Evolution Soccer 5, и нам это нравится.





9

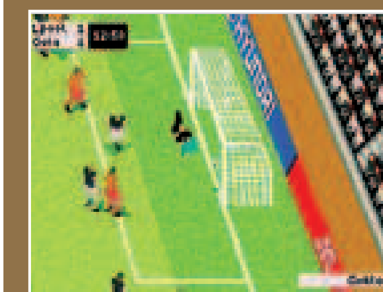
FIFA MANAGER 2006

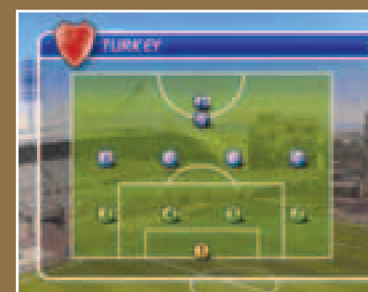
Основной конкурент Football Manager, детище Electronic Arts, обладает столь же славной историей и почти таким же количеством поклонников по всему миру. Последние части отличаются прекрасной графикой, возможностью просмотра матчей в трехмерном режиме (на движке от футбольного симулятора FIFA) и множеством любопытных возможностей по управлению клубом. В ваших руках находятся все финансовые потоки: продажа символики с вашей маркой и билетов на стадион, трансферы игроков. Вы собственноручно улучшаете техническое обеспечение базы, а детская школа позволяет вести будущих игроков еще с двенадцати лет! Вы можете создать детальный план тренировок на весь сезон вперед. Проработано общение с игроками и прессой - хороший пиар еще никому не вредил. Общее впечатление портит довольно скупое описание игроков и отсутствие действительно существующих тренеров в клубах. К тому же, у футболистов есть некий усредненный рейтинг мастерства, который очень упрощает процесс подбора игроков в команду, но зато лишает геймплей глубины. Тем не менее, игра остается одной из самых увлекательных в своем жанре, а любителям поработать не только с тактикой, но и бухгалтерскими отчетами именно этот проект подойдет лучше всего. Кроме того, традиционно для Electronic Arts, игра придется по душе новичкам и любителям красивой графики.

ФУТБОЛЬНЫЙ КЛУБ В КАРМАНЕ КУРТКИ

Футбольные симуляторы для портативных платформ только-только поднимают голову, но определенный прогресс уже чувствуется. Взять хотя бы то обстоятельство, что FIFA 06 уже выходит в версии как для PSP, так и для DS. Pro Evolution Soccer 5 (как известно, названный на западе World Soccer Winning Eleven 9) выпускается только на PSP, но это, однако, ничуть не умаляет достоинства этого вида виртуального футбола. Все-таки три маленьких больших игры для карманных консолей - это если не много, то, по крайней мере, прилично.

Основное отличие FIFA 06 для разных платформ - это, в первую очередь, графика. Если загрузить скриншот версии для PSP и отойти от монитора на два шага, то можно подумать, что смотришь именно на «компьютерный» вариант, а не на портативный. Если ту же самую операцию проделать с картинкой из FIFA 06 для DS, то различия будут налицо. Во-первых, из-за более низкого уровня графики как таковой, а во-вторых, из-за радара на втором дисплее. Но, в общем и целом, смотрится все равно достойно. Когда в метро умираешь от скуки, не до размытости пикселей, знаете ли.



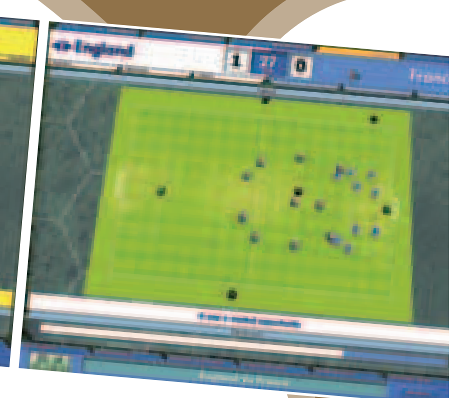














10

CHAMPIONSHIP MANAGER 05

Первая игра знаменитого сериала, созданная Eidos Interactive самостоятельно после ухода Sports Interactive в стан Sega. Неплохой интерфейс, обширная база данных, участие профессионалов при создании игры - вот заявленные плюсы этого проекта. Основным преимуществом над конкурентами можно считать действительно работающую скаутскую систему - впервые ваши помощники будут находить действительно талантливых игроков. Кроме того, в игре довольно симпатичная графика. Немного расстраивает не самое точное воспроизведение некоторых национальных лиг, однако в основных составах клубов ошибок замечено не было. Наконец, в Championship Manager 05 появилась оценка различных умений игроков по стобалльной системе, что еще больше персонифицировало игроков. В целом, CM 05 сложно назвать шедевром, и он уступает FIFA Manager по красоте картинки и доступности для новичков, а Football Manager – по глубине геймплея, однако это довольно крепкий проект, на который можно потратить не один час.

FIFA против PES

С незапамятных времен воины, называющие себя EA Sports, делают футбольные симуляторы, радующие род человеческий. Но однажды на пути EA Sports встали воины Konami. И никто не хотел уступить. И начался бой, кровавый и беспощадный. И когда битва дошла до небес, великий Игрок увидел, что силы равны, и если не остановить бой, погибнут все. И он остановил бой. И заключили силы EA Sports и силы Konami договор о перемирии. И было сказано, что отныне футбольные симуляторы нельзя делать без согласия. И было сказано, что будет Pro Evolution Soccer, чтобы следить за FIFA. И было сказано, что будет FIFA, чтобы следить за Pro Evolution Soccer. Так началась история большой бескомпромиссной борьбы. «СИ» рассматривает слабые и сильные стороны каждой игры и пытается хоть как-то выявить лучшего.

FIFA. Удар первый.

Бомбардировка лицензиями. Встречают, как известно, по одежке. FIFA одета как провинциалка, приехавшая в столицу искать свое счастье: вызывающе дорого и одновременно слегка безвкусно. Количество различных торговых марок, присутствующих в играх этой серии превышает все возможные пределы, – похоже на футболку, сверху донизу обклеенную известными лейблами. А провожают по уму.

Pro Evolution Soccer. Защита.

Геймплей. Pro Evolution Soccer от нападок нагловатой FIFA отбивается достойно: использует свое лучшее на сегодняшний момент оружие - супердинамичный геймплей. Быстрые пасы, мощные удары, высокие скорости – все это заставляет играть в Pro Evolution Soccer снова и снова. Пока FIFA любуется собой возле зеркала, Pro Evolution Soccer переходит в стремительную атаку.

Pro Evolution Soccer. Удар первый.

Укол физикой. Ответ Pro Evolution Soccer выглядит куда сильнее первого выпада FIFA. Основной прием, использованный при нападении, – умопомрачительная физика мяча, подчиняющая себе все правила игры в Pro Evolution Soccer. Мяч здесь, катясь по полю, может зацепиться за кочку и самым неожиданным образом изменить траекторию. С этим приходится мириться.

FIFA. Защита.

Графика. Угловатые модели футболистов Pro Evolution Soccer ну никак не могут соперничать с почти что идеальной графикой и анимацией FIFA. Что ни говори, а Konami, похоже, не особо заботится о привлекательности своей игры, считая, видимо, что внутреннее содержание куда важнее внешней формы. И оказывается в этой схватке в роли проигравшего.

FIFA. Удар второй.

Огромная картотека игроков. 1 мая 2004 года Польша стала членом Евросоюза, а 28 сентября 2005 года вышла FIFA 06, в которой присутствовал полноценный чемпионат Польши со всеми командами, начиная с варшавской «Легии» и заканчивая видзевским «Лодзем». Помимо польского чемпионата, в FIFA 06 присутствует огромное количество других лиг. В каждой из них – по 10 команд и 100 игроков минимум. Pro Evolution Soccer такое счастье будет сниться еще очень долго.

Pro Evolution Soccer. Удар второй.

Тактика. Меню тактики FIFA 06 в режиме карьеры – просто пластмассовые шашки по сравнению с тем, что дает игроку Pro Evolution Soccer. Это целый маджонг. Множество различных схем, возможность назначать тактические задания каждому игроку персонально, рост и развитие команды, в конце концов. Если весь сезон в FIFA можно пройти на одном дыхании, то вот с Pro Evolution Soccer такого не получится. Играть в это надо с чувством, с толком и с расстановкой хотя бы 4-4-2.

Так родился великий спор, разрешить который до сих пор никто не сумел. И нету третьей игры, которая смогла бы рассудить сражающихся. Но пока есть те, кто верят в пришествие этой третьей силы, надежда остается.



Чем сидеть на диване, пить пиво и бить бутылками экран телевизора, в котором рассказывают о неудачах российских клубов, лучше... Лучше попробовать, каково это – руководить командой.

Футбольные менеджеры



Жанр футбольных симуляторов давно завоевал себе место под солнцем. Каждый год несколько новых проектов позволяют игрокам почувствовать себя новыми Рональдиньо, Зиданами или Лэмпардами. Однако есть на свете люди, которым больше по душе влезть в шкуру известных футбольных тренеров и функционеров, ведь невидимая простому смертному работа важна не меньше, чем короткое противостояние двух команд на поле. Игры этого жанра уже давно создали свой рынок. Существуют менеджеры регбийных, велосипедных и гандбольных команд, не говоря уж о футболе. Большинство таких проектов сосредоточены на достоверном воссоздании глобальных процессов, происходящих в своих видах спорта: реальные составы команд, существующие в жизни спонсоры, цифры в электронных контрактах, очень похожие на те, что стоят на настоящей бумаге, давно стали непременным атрибутом любой игры этого жанра. Наиболее популярны менеджеры футбола – Football Manager 2006 стал самым успешным проектом европейского отделения Sega в прошлом году и долго удерживал первое место в чартах продаж для PC. Так что не стоит считать их какими-то нишевыми проектами, интересными лишь единицам.

НА СТАРТ!

Началось все в 1982 году благодаря человеку по имени Кевин Томс. Считается, что он первым создал игру, которая позволяла управлять футбольной командой в качестве не капитана, а тренера. Первая часть под названием Football Manager первоначально вышла только на ZX Spectrum, но после оглушитель-

Чему не учат в бизнес-школе?

Football Manager считается первым футбольным менеджером. Возможно, это первая игра, выпущенная в жанре спортивного менеджмента как такового. Однако к моменту старта этого сериала на персональных компьютерах на них уже существовала похожая игра. В 1987 году фирма Reality Technologies выпустила What They Don't Teach You At Harvard Business School. В какой-то мере этот проект можно считать единственным в своем роде. Ни до, ни после него никто не пытался показать мир глазами спортивных агентов. Ваша задача – находить клиентов среди профессиональных атлетов, выискивать им выгодные спонсорские контракты. В итоге, у вас появляется возможность организовать собственный турнир. Пусть игра и не имеет прямого отношения к футбольным менеджерам, но она понравится всем любителям спортивного администрирования.

Сам себе программист

Известно, что первую свою игру братья Кольеры создавали в собственной спальне. В наши дни лавры Sports Interactive не дают многим начинающим программистам покоя. Уж очень им хочется на коленке создать настоящий хит, благо применять сложные графические технологии совсем необязательно. В сети можно найти множество игр от независимых разработчиков, в том числе и в жанре футбольных менеджеров. Так, в 1997 году вышла довольно забавная игра под названием Football Fanatic. Все данные в игре выводятся сухим текстом, не радуют также скупое отображение футбольных лиг и странные составы команд, но все же игра получила некоторое признание. Фирма Talking Birds до сих пор выпускает новые части Tactical Manager. Сериал страдает недугами, характерными для любого детища независимых разработчиков: в играх всегда есть некоторое количество мелких, но раздражающих программных ошибок. Зато база данных заслуживает уважения: более 32000 игроков и 30 различных лиг со всего мира. Кстати говоря, Sports Interactive тоже не забывает о своем прошлом. Два новых сериала этой компании, Eastside Hockey Manager и Out of The Park Baseball Manager, в свое время были такими же независимыми разработками, но со временем стали коммерческими проектами.



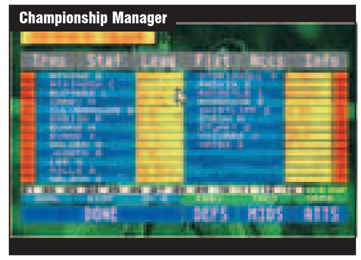
ного успеха была портирована на другие платформы. Через шесть лет появилось продолжение, которое запомнилось поклонникам футбола на долгие годы. Во многом именно эта игра задала тон всем подобным проектам. Во второй части FM появилась возможность менять тактические схемы, управлять тренировкой спортсменов и находить спонсоров. Игра поразительно точно воссоздала все мелочи жизни футбольного клуба. В 1990 году вышел ставший последней игрой сериала Football Manager World Cup Edition, дизайнером которой был сам Кевин. В 1993 году фирма Addictive выбросила на рынок третью часть некогда легендарной серии, однако она не снискала славы среди поклонников – и стала последней.

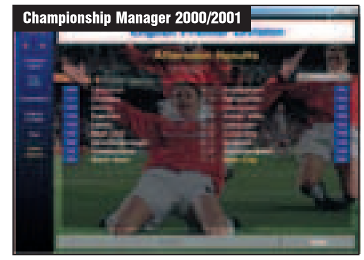
В 1991 году вышла игра, называвшаяся The Manager. Обладая приятной графикой, неплохим внутренним реализмом и уделяя много внимания различным деталям, этот проект заслуживал всестороннего одобрения, однако многие о нем так и не узнали. Между тем, многие последующие футбольные менеджеры лишь повторяли то, что когда-то было сделано в этой игре.

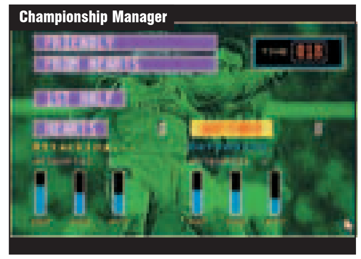
ЧЕМПИОН СРЕДИ МЕНЕДЖЕРОВ

Первого сентября 1992 года произошло событие, важность которого в развитии футбольных менеджеров сложно переоценить – вышла игра под названием Championship Manager. Проект, позднее ставший культовым, создала молодая фирма Sports Interactive, основанная братьями Оливером и Полем Кольерами. Издавать творение начинающих геймдизайнеров взялась английская компания Domark. Любопытно, что Electronic Arts от такой возможности отказалась. Как показало время, это было большой ошибкой.

Надо сказать, что руководство EA можно понять. Первую часть сериала шедевром назвать сложно, даже по меркам того времени. Акцент в ней делался исключительно на английских лигах, коих присутствовало аж четыре штуки. Существовали и европейские кубки, вот только команды, родина коих находилась вне Туман-


Championship Manager


Championship Manager 2000/2001


Championship Manager


Championship Manager 2000/2001

Самый первый Championship Manager компания Electronic Arts издавать отказалась, и разработчики были вынуждены уйти под крыло Domark. Как показало время, боссы EA крупно просчитались.


Fussball manager 2002


Total club manager 2003

ного Альбиона, отображены были просто ужасно. У них даже не оказалось собственных составов: все игроки обозначались абстрактными номерами, в зависимости от занимаемых ими позиций на поле. Однако уже первый CM наметил идеологию будущего сериала: при совершенном правдоподобии в отображении жизни клуба – полное пренебрежение графикой и прочими неважными для работы тренера деталями.

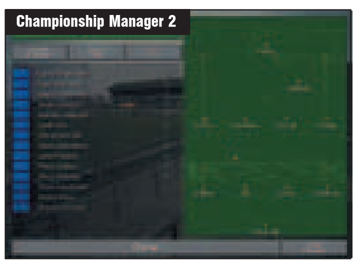
В сентябре девяносто третьего года вышел Championship Manager 93/94, заложивший традицию выпускать сезонные обновления игры с некоторым количеством улучшений. Так, в новой части CM впервые появились имена действительно существовавших игроков, немного улучшилась графика, добавилась возможность покупать заграничных кудесников мяча. Лишь в девяносто пятом году вышло настоящее продолжение. Во второй части Championship Manager разработчики исключили многие недочеты своего первого творения. В частности, добавился чемпионат Шотландии, а в скором времени вышли новые версии той же игры, которые позволяли переносить действие игры и за пределы британского острова. Резко улучшилась графика. Для создания более реалистичных матчей при помощи известного британского комментатора была записана звуковая дорожка. Впрочем, такое оформление не пришлось по вкусу поклонникам, так что в последующих частях от идеи отказались. Более того, у геймеров появилась возможность возглавлять сборные на Чемпионатах мира и Европы, что также добавило проекту немало очков. Хотелось бы отметить еще один факт: как раз в девяносто пятом году фирма Domark вместе с Eidos Technologies, Simis и Big Red Games основала компанию Eidos Interactive, ассоциирующуюся с маркой Championship Manager в той же мере, что и Sports Interactive. Во многом благодаря ее помощи братья Кольеры превратили свое детище в то, чем оно является сейчас.

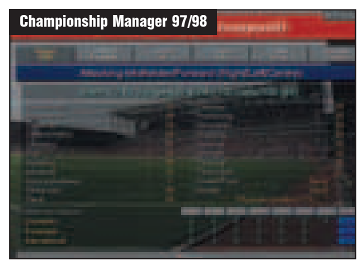
На базе CM2 появились два сезонных дополнения, и каждое привнесло что-то новое в сериал от Sports Interactive. Особенно памятным стал CM 97/98, поскольку в нем впервые появился встроенный редактор баз данных, позволявший игрокам менять игровую вселенную так, как им заблагорассудится. Более того, Championship Manager 97/98 стала самой продаваемой игрой Соединенного Королевства девяносто седьмого года для персонального компьютера.

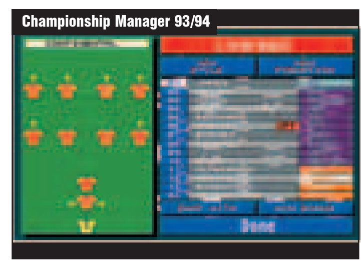
Выход третьей части игры на новом движке укрепил положение серии настолько, насколько это было возможно. Появился улучшенный интерфейс, основные принципы которого используются до сих пор, впервые добавились американские и азиатские лиги. База данных насчитывала двадцать пять тысяч игроков. Игровой процесс стал еще реалистичнее, пожалуй, как раз третья часть задала путь развития, которого до сих пор придерживается Sports Interactive.

Championship Manager 97/98 стала самой продаваемой игрой Соединенного Королевства девяносто седьмого года для персонального компьютера.


Championship Manager 2001/2002


Championship Manager 2

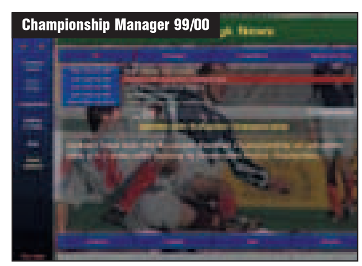

Championship Manager 97/98


Championship Manager 93/94


Championship Manager 2001/2002


Championship Manager 2


Championship Manager 4


Championship Manager 99/00

PC only and forever?

В статье почти не упоминались игры, выходившие исключительно на консолях. Этому есть простое объяснение: все известные футбольные менеджеры издавались в первую очередь на персональных компьютерах. Значит ли это, что любители приставок от Sony или Microsoft обречены? Конечно же, нет. Так, начиная с Total Club Manager 2004, Electronic Arts выпускала свое детище как на PlayStation 2, так и на Xbox. А последняя часть Football Manager 2006 есть также на PSP и Xbox 360. Более того, радость управления футбольной командой доступна и владельцам сотовых телефонов. В 2005 году Eidos выпустила Championship Manager 5 Solo – игру, созданную для мобильников, поддерживающих Java.



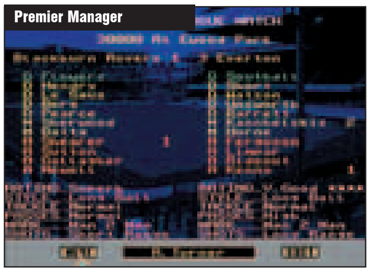


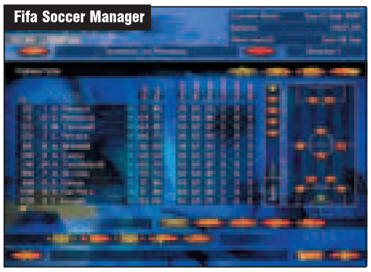


Почувствуйте себя футболистами

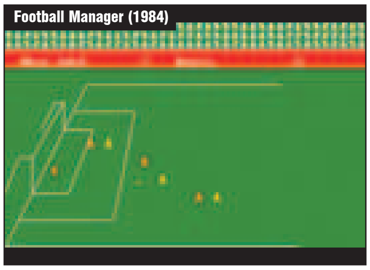
Одну игру от независимых разработчиков хотелось бы отметить особо. Проект New Star Soccer позволяет создать собственного футболиста и вести его к вершинам славы. Вы проверяете, насколько усердно занимается ваш альтер-эго, отслеживаете его моральное и физическое состояние, которое изменяется под влиянием различных жизненных передряг, возникающих в процессе игры. Можно заключать контракты с различными спонсорами и переходить из команды в команду. В двух первых частях сериала происходящее на поле отображалось при помощи текста, а вам оставалось лишь выбрать тип действия, которое попытается выполнить ваш футболист. Впрочем, в третьей части появилось двухмерное отображение матчей, так что теперь вы управляете своим аватаром напрямую, как это делается во всех футбольных симуляторах.



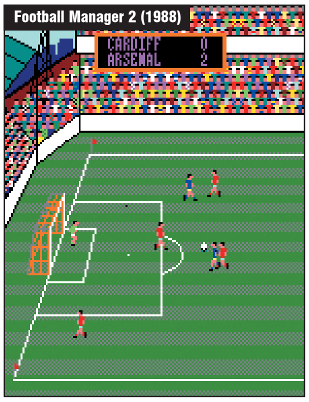

Premier Manager

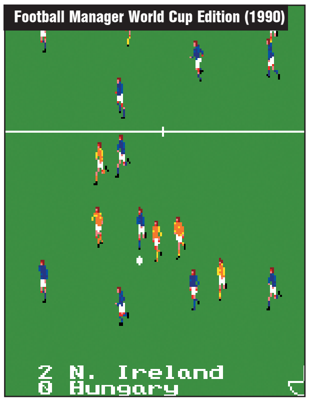

Fifa Soccer Manager


Football Manager (1992)


Football Manager (1984)


Championship Manager 3


Football Manager 2 (1988)


Football Manager World Cup Edition (1990)

CM3 обзавелась четырьмя сезонными обновлениями: Championship Manager 99/00, 00/01, 01/02 и 02/03. В девяносто девятом году серия впервые вышла на Макинтошах. В игре, посвященной сезону 00/01, стало возможным подключать русский чемпионат, а CM 01/02 был перенесен на Xbox и пользовался таким успехом, что обновления для сезона две тысячи второго и две тысячи третьего годов вышли только на этой приставке.

На сериале Championship Manager выросли многие современные поклонники футбольных менеджеров. Третья часть и последовавшие за ней сезонные обновления еще сильнее укрепили славу Championship Manager как безусловного лидера своего жанра. Более того, многие до сих пор считают CM 01/02 лучшим проектом, который когда-либо выходил из недр Sports Interactive, и тратят свои силы и время на неофициальные сезонные обновления. Путь от первой части до эксклюзивного Xbox'ового дополнения занял десять лет. Чем же все это время занимались конкуренты Sports Interactive?

ЖИЗНЬ АУТСАЙДЕРОВ

В начале девяностых стартовал довольно успешный поначалу сериал футбольных менеджеров от фирмы Gremlin под названием Premier Manager. Как и многие игры того времени, он был полностью посвящен лигам одного лишь Соединенного Королевства. В отличие от CM, Premier Manager давал игрокам возможность следить не только за тактикой и набором игроков, но и за финансовым состоянием клуба. Сейчас сериал издается компанией Zoo Digital и серьезной конкуренции лидерам жанра не представляет. С течением времени этот некогда прекрасный сериал опустился до уровня второсортных проектов. Кстати говоря, PM 2005/2006 доступен не только компьютерным пользователям, но и любителям второй PlayStation, и даже Game Boy Andvance.

Другой проект, Ultimate Soccer Manager пытался выиграть за счет слабых мест своего прославленного конкурента – Championship Manager. Уже в первой части этой игры появилась возможность управлять финансовыми делами своего клуба, обновлять стадион, создавать собственные тактические схемы. Более того, Impression создала редактор баз данных для своего сериала за два года до Sports Interactive. Ultimate Soccer Manager пережил три воплощения. Последней частью стала USM 98-99. К тому времени именно в этой игре была реализована одна из самых интересных систем перехода игроков, правдоподобно отображались финансовые процессы клуба. Прекрасно симулировалась работа прессы: во время интервью ответы игроков могли быть поняты так, как это удобно журналистам. Более того, только в этом сериале допускалось ставить деньги на исход своего матча или подкупать игроков противника. Пожалуй, как раз такие мелочи помогают поверить, что ты действительно управляешь настоящей футбольной организацией.

Однако у этого любопытного сериала существовал целый ряд недостатков. Так, Impression и Sierra On-Line (издатель последней части) не покупали лицензии на использование имен и внешности настоящих игроков. К тому же, в USM была ужасная система обсчета результатов матчей. Фактически, детище Дэвида Лестера превосходило Championship



ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР
game master
intel
Pentium 4 HT
inside
...ОРУЖИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ
Надежная клавиатура
и геймерская мышь уже в комплекте!
Неуязвимость, которая достигается с компьютером Excimer™ Game Master на базе Процессора Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT, превращает любое сражение в самопознание, а пределы возможного перестают существовать...
ЭКСИМЕР™ Game Master
Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT
(2 МБ, 3.2ГГц, 800МГц)
Mb MSI 915 Combo 2-F
ОС Microsoft® Windows® XP Media Center Edition (Rus)
Память DDR2 DRAM 1ГБ 533 МГц PC-4200/4300
Видео NVIDIA 6800-GS256E
Card Reader 6 in 1
Жесткий диск 160ГБ,
SATA-300, 7200rpm, 8МБ Привод DVD±RW
Порт FireWire
+
Антивирус
ГАРАНТИЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ 3 ГОДА
excimer
www.excimer.com
Компания Эксимер рекомендует
лицензионную ОС Microsoft® Windows® XP
Web: www.excimer.com/gamemaster/
СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ



Наш «Футбольный менеджер»

В середине февраля издательский дом «GameLand» запустил российскую версию легендарной онлайновой игры «Футбольный менеджер» (http://www.total-football.ru). На сегодняшний день уже несколько тысяч фанатов заявили о своем участии в игре.

Активная работа началась 17 марта, со стартом матчей Российской футбольной лиги. Желающим включиться в игру необходимо зарегистрироваться на сайте http://www.total-football.ru, получить бюджет в 135 миллионов виртуальных долларов, сформировать команду и приобрести тренера. Игра начинается после отправки стартового SMS. Ну, а дальше все зависит от реальной игры ваших футболистов на Чемпионате. Вы можете видеть результаты игр своей команды в режиме on-line. «Футбольный менеджер» – одна из лучших игр в стиле спортивного менеджмента. Создана в Англии компанией SilentManager. Сегодня в одной только Великобритании зарегистрировано более полумиллиона виртуальных футбольных команд. В игре активно принимает участие и тренер «Манчестер-Сити». Лучшая команда сезона получает главный приз – поездку на финал Лиги Чемпионов 2006/2007. Для призеров также предусмотрено большое количество подарков. Лучшие команды каждого месяца получают годовую подписку на журнал «Total Football». Фактически, эта игра – не традиционный менеджер, а продвинутый тотализатор, в котором нужно угадывать, насколько успешно будет выступать тот или иной реальный футболист на чемпионате, и собрать виртуальную команду из самых лучших.

Существующий рынок делят между собой два гиганта: Electronic Arts и Sega (как издатель Sports Interactive), тогда как Eidos лишь старается вернуть себе былую славу.

Manager во всем, кроме одного – связи с реальным футбольным миром. Пожалуй, это и привело к гибели замечательного сериала.

В итоге основным конкурентом Sports Interactive оказалось издательство Electronic Arts, выпустившее в девяносто седьмом году FIFA Soccer Manager. В игре был неплохой для того времени интерфейс, красивая графика. В FSM появилась возможность самостоятельно создавать собственный стадион, выбирая различный дизайн крыши, сидений и много другого. Кстати, в этом проекте не предусматривалась возможность сменить возглавляемый вами клуб, что пришлось не по вкусу многим поклонникам жанра.

Далее последовали Premiere League Manager 99, 2000, 2001 и 2002, вот только сериал не смог составить достойной конкуренции своему главному сопернику в лице CM, после чего его решили закрыть.

Впрочем, уже в 2002 году Electronic Arts возобновила выпуск футбольных менеджеров. Первой ласточкой оказался Fussball Manager 2002, вышедший исключительно в Германии. Эксперимент оказался удачным, так что вскоре появился Total Club Manager 2003, положивший начало новому успешному сериалу. С этого времени можно говорить о современной истории футбольных менеджеров, поскольку в том же году вышел Championship Manager 4, давший новый толчок творению Sports Interactive.

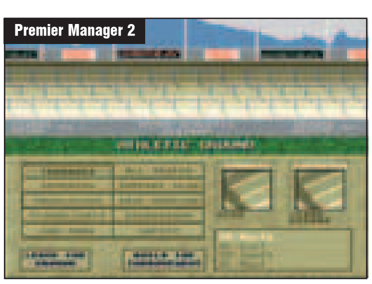
СМЕРТЕЛЬНЫЕ ВРАГИ

TCM 2003 и CM 4 во многом определили современный облик двух ведущих проектов в жанре футбольных менеджеров. Так, сериал от Electronic Arts уделяет много внимания околофутбольным процессам. Проработанная экономическая система, возможность самостоятельно улучшать всю инфраструктуру клуба, конструктор стадиона, вызывающий воспоминания о FIFA Soccer Manager, детальное отображение юношеских команд. Много внимания уделено отдельным футболистам: вы можете создать долгосрочный план на весь сезон, выбрать заграничную базу для тренировок в межсезонье, дать каждому игроку индивидуальное задание. В вашем распоряжении самые свежие данные о физическом состоянии футболистов, их игровой форме. Уже в первой игре сериала существовала работа с прессой и болельщиками. К тому же, в Total Club Manager всегда было трехмерное отображение матчей, столь любимое многими игроками.

Championship Manager 4 идет по стопам предшественников. Уступая творению Electonic Arts в графике и широте возможностей, он с лихвой берет свое во всем, что касается футбольного реализма. Да, у творения Sports Interactive нет демонстрации игр на трехмерном движке, зато существующая двухмерная система гораздо более правдоподобно отображает матчи. Ради справедливости стоит заметить, что в четвертой части было несколько довольно неприятных программных ошибок, портивших удовольствие от игры. Что, впрочем, не помешало ей стать самой продаваемой игрой в первый день выпуска. К тому же, очень быстро подоспело сезонное обновление 03/04, исправившее все серьезные недостатки предшественника.

К сожалению, случилось событие, поставившее под сомнение будущее этого легендарного сериала. Между Sports Interactive и Eidos Interactive произошел раскол. После довольно крупного скандала, SI заключила контракт на издание будущих игр с Sega, позаимствовав у Кевина Томса название – Football Manager. Позиции нового альянса укрепляло то, что после разрыва у братьев Кольеров остались права на весь код и базы данных серии Championship Manager. Зато имя осталось у Eidos, издательству ничего не оставалось, как найти себе новых разработчиков. Ими стала студия Beautiful Game Studios.

В 2005 году для любителей футбольных менеджеров появились на выбор три игры: Total Club Manager, Football Manager и Championship Manager от новых разработчиков. Однако на деле все осталось по-прежнему. Существующий рынок делят между собой два гиганта: Electronic Arts и Sega (как издатель Sports Interactive), тогда как Eidos лишь старается вернуть себе былую славу. ■



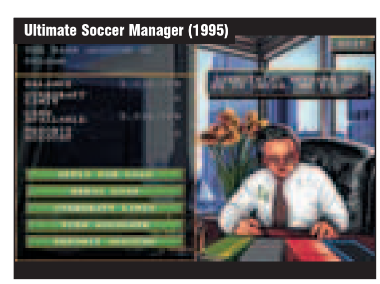
Premier Manager 2



Premier Manager 97



Ultimate Soccer Manager (1995)



Ultimate Soccer Manager (1995)


The Sims 2
РУССКАЯ ВЕРСИЯ
The Sims 2
Ночная жизнь
дополнение
The Sims 2
Университет
дополнение
The Sims 2
Бизнес
дополнение
THE SIMS 2 И ВСЕ ДОПОЛНЕНИЯ – ТЕПЕРЬ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!
12+
PC DVD
EA
Дополнения совместимы с русской и английской версиями The Sims 2



HELLGATE: LONDON

БИЛЛ РОУПЕР

Diablo можно ругать, в Diablo можно не играть, но знать его обязан каждый поклонник action/RPG. Шедевр, принесший Blizzard миллионы, по сей день купается в любви фанатов. Однако времена меняются, и достижения прошлого уже не кажутся такими великими. Иначе чем объяснить увольнение из Blizzard создателей легендарной игры? Впрочем, Билл Роупер (Bill Roper) сотоварищи не унывают. Ведь они по-прежнему занимаются любимым делом! И следующий проект звездной команды имеет все шансы снова встряхнуть игровой мир. Билл Роупер лично согласился ответить на наши вопросы, а информация о Hellgate: London из первых уст дорогого стоит!

? Наш первый вопрос – почему? Почему вы покинули Blizzard после стольких лет кропотливых и чертовски успешных трудов?

Билл Ропер: Привет. Наше расставание с Blizzard было несколько неожиданным. Мы не садились за круглый стол и не принимали четкого решения об организации собственной студии. Просто в один прекрасный день разногласия с руководством вынудили нас «подать в отставку». Честно говоря, мы рассчитывали, что столь радикальная мера вынудит начальство пойти на уступки, но вместо этого «отставка» была принята. Тогда мы решили держаться вместе и делать то, что умеем лучше всего – разрабатывать игры. Конечно, оставить за спиной друзей и плоды многолетних трудов, связанных с Blizzard, было нелегко, однако, оглядываясь назад, я понимаю, что принятое решение оказалось единственно верным. Мы получили хорошую встряску, что и позволило взяться за новый проект с утроенной энергией и энтузиазмом.

? Да, Blizzard многое потеряла! Мы знаем, что Diablo – одно из величайших достижений вашей команды. Опыт ведь не пропадает даром. Можно ли проследить общие тенденции в Diablo и Hellgate, найти точки соприкосновения двух игр, учитывая, что ваше новое творение относится к тому же жанру?

БР: Создатели Diablo – Дейв Бревик (Dave Brevik), Эрик Шефер (Erich Schaefer) и Макс Шефер (Max Schaefer) – это основа Flagship Studios. Их опыт оказался бесценен как при создании новой компании, так и в разработке игры. Я знаю этих ребят много лет, мы умеем действовать в команде, и наше богатое прошлое положительно влияет на Hellgate: London.

? А как именно влияет, если не секрет?

БР: Общий стиль дизайна, принципы подачи сюжета, полюбившиеся игрокам в Diablo, обязательно найдут место в Hellgate: London. В первую очередь, мы заимствовали у старого хита идею случайного создания уровней. Данная система разительно отличает Hellgate от конкурентов. Собственно, мы не ограничились меняющейся архитектурой карт. Случайным образом появляются враги, предметы, происходят различные события. Этот механизм уникален, и я со всей ответственностью заявляю: его реализация по силам только нашей команде. Всего в создании проекта участвует тридцать один человек, и семнадцать сотрудников, включая руководство, некогда работали над Diablo. Можете не сомневаться: все, что сделало Diablo шедевром, появится и в Hellgate: London.

? Звучит многообещающе. Давайте же обратимся непосредственно к Hellgate. О чем вообще ваша игра? Кем выступаем мы? Кто наш заклятый враг?

БР: Скажу без ложной скромности, Hellgate: London – очень амбициозный проект. Это, в первую очередь, RPG, но с сильной FPS-составляющей. Главный герой действует в Лондоне, разрушенном демоническим вторжением. В этом мире прекрасно сосуществуют темная магия и огнестрельное оружие. Все силы мы бросили на интересный одиночный режим, однако мультиплеер из планов не вычеркиваем. Более того, мы собираемся превратить Hellgate: London в некое подобие настоящей MMORPG! Вы сможете играть в одиночку или вместе с миллионами других бойцов, разбросанных по всему земному шару.
В центре истории – несколько жителей Лондона, сумевших выжить в зверской бойне. Они рассчитывают как следует потрепать сатанинские рати и, в конце концов, захлопнуть Врата Ада, изливающие на Землю непрерывный поток демонов. Поскольку обычное оружие не берет потусторонних существ, воины используют древние артефакты и магию.

? А какими характеристиками и способностями располагают герои? Опишите ролевую систему.

БР: Мы еще не готовы выдать список всех классов, но обещаем как можно большее разнообразие игровых стилей. Например, Тамплиер совмещает в себе способности воина и светлого мага. Он прекрасно владеет мечами, но в то же время обладает внушительным набором как защитных, так и боевых заклинаний. Выбор персонажа того или иного класса определяет весь стиль игры. Более того, мы хотим, чтобы даже в одном классе герои существенно отличались друг от друга, поэтому путей развития аватара будет очень много.

? Интересно, но нельзя ли пояснить на примере?

БР: Ну, допустим, у вас есть герой класса «Атлет». Избрав тот или иной путь самосовершенствования, он может стать баскетболистом, борцом, лыжником, спринтером и так далее. В Hellgate мы придерживаемся того же принципа. Игрок сам выбирает свой путь. В основе лежит классическая ролевая модель. Опыт копится в боях и затем расходуется на повышение разнообразных параметров. Разумеется, мы добавили немало своих задумок, однако в целом RPG-система построена на хорошо знакомых принципах.

? Пожалуй, так даже лучше. Не придется ломать голову над кучей незнакомых табличек. Скажите, а за что вы так не любите Лондон? Почему именно британская столица стала центром вторжения?

БР: Что вы, мы очень любим Лондон! Работа над игрой стала отличным поводом посетить этот замечательный город, и посетить не один раз! А выбор на него пал из-за богатой и таинственной истории. К тому же, под Лондоном официальным находится другой, подземный город. Вряд ли где-то еще на Земле есть настолько обширная и разветвленная сеть катакомб. Судите сами: паутина туннелей метро, древнеримские акведуки, бом-

Автор:
Роман «Shad» Епишин
shad@gameland.ru



боубежища времен Второй Мировой, канализация викторианской эпохи – и это еще далеко не полный список! Половину игрового времени герои проводят на свежем воздухе, а оставшуюся часть – под землей, поэтому изобилие наземных и подземных пространств сыграло свою роль.

? И как вы собираетесь моделировать все это многообразие?

БР: О, динамичная генерация – наш конек! Каждый раз, начиная уровень, игрок получает совершенно непредсказуемый лабиринт с разным расположением монстров и бонусов. Он ни за что не угадает, какие события готовит ему игровая зона. Вдобавок, уровни делятся на обычные и редкие. Последние отличаются особо ценными наградами с особо опасными врагами в комплекте.

? Ну, а как насчет случайной генерации квестов? Расскажите об игровых миссиях.

БР: У нас заготовлено несколько видов квестов. Сюжетные, естественно, не изменяются, поскольку основные цели постоянны. Однако пути достижения этих целей значительно отличаются, следовательно, и каждое прохождение будет разным. Дополнительные миссии – другое дело. Они не связаны (или слабо связаны) с основной историей, а потому генерируются случайно. Вам могут «заказать» определенного демона или попросить собрать компоненты для редкого оружия. В этом случае придется уничтожить некоторое число монстров указанного типа. Наконец, у нас есть так называемые События. К ним, например, относятся периодические вторжения свежих легионов Зла или появления странствующих NPC.

? Hellgate: London действительно амбициозна. Но, согласитесь, нелегко при таком разнообразии выдержать достойный графический уровень. Как Flagship справилась с этой задачей?

БР: Задача действительно оказалась не из легких. Тем не менее, наши программисты смогли написать движок, которому она по зубам. Самой большой головной болью стало освещение, потому как мы не могли заведомо знать, как расположится здание на местности и откуда будет падать свет. В итоге была создана уникальная система Hybrid Lighting. При этом Hellgate: London соответствует всем графическим стандартам современности и даже опережает их. Игра использует преимущества DirectX 10 и Windows Vista, чем могут похвастаться очень немногие проекты. Впрочем, старое поколение видеокарт мы также не обделили вниманием. Благодаря гибким настройкам, попасть в постапокалиптический Лондон сможет каждый.

? Вы только что успокоили тысячи потенциальных покупателей вашего шедевра! Физический движок тоже создавался своими силами?

БР: Нет, мы взяли на вооружение проверенный Havok, однако наши парни здорово над ним поработали. Понадобилось немало консультаций с создателями движка, но в итоге мы добились своего: каждый предмет, будь то кирпич или демон, наделен «правильными» физическими свойствами.

? Случайная генерация всего и вся ставит ребром еще один вопрос – адекватность искусственного интеллекта. Не будут ли монстры плутать в незнакомых лабиринтах?

БР: Ни в коем случае! Мы уделили самое пристальное внимание AI, поэтому все персонажи ведут себя адекватно обстановке. Однако настоящая изюминка кроется в их повадках. Каждый вид демонов располагает присущим лишь ему набором установок, что самым явным образом отражается на поведении.

? Значит, жизнь на улицах и в катакомбах Лондона не будет безопасной. Впрочем, мы и не ждали увеселительных прогулок. Чем вы собираетесь вооружить героев?

БР: Практически всем! Hellgate: London совмещает технологии будущего, магию и средневековое холодное оружие, поэтому в распоряжении игрока окажутся огнестрельные «игрушки», разрушительные заклинания и мечи с секирами. Всего задумано более сотни базовых элементов вооружения, каждый из которых представлен в нескольких вариантах. Итого получается более миллиона средств уничтожения на выбор. Кстати, игрок сможет лично модифицировать свой арсенал. Многие виды оружия имеют специальные слоты, куда вставляются так называемые Моды, которые разбросаны по уровням. С их помощью можно усилить убойную мощь или скажем добавить огненные повреждения. Вместе со свойствами меняется внешний вид оружия, поэтому опытные игроки с первого взгляда определят, стоит ли бросать вызов тому или иному противнику.

? Что ж, большое спасибо за ответы. Остался последний вопрос. Если сначала было «почему?», то теперь последует неизменное «когда?». Как далеки вы от завершения трудов? Что уже сделано, а чем еще только предстоит заняться?

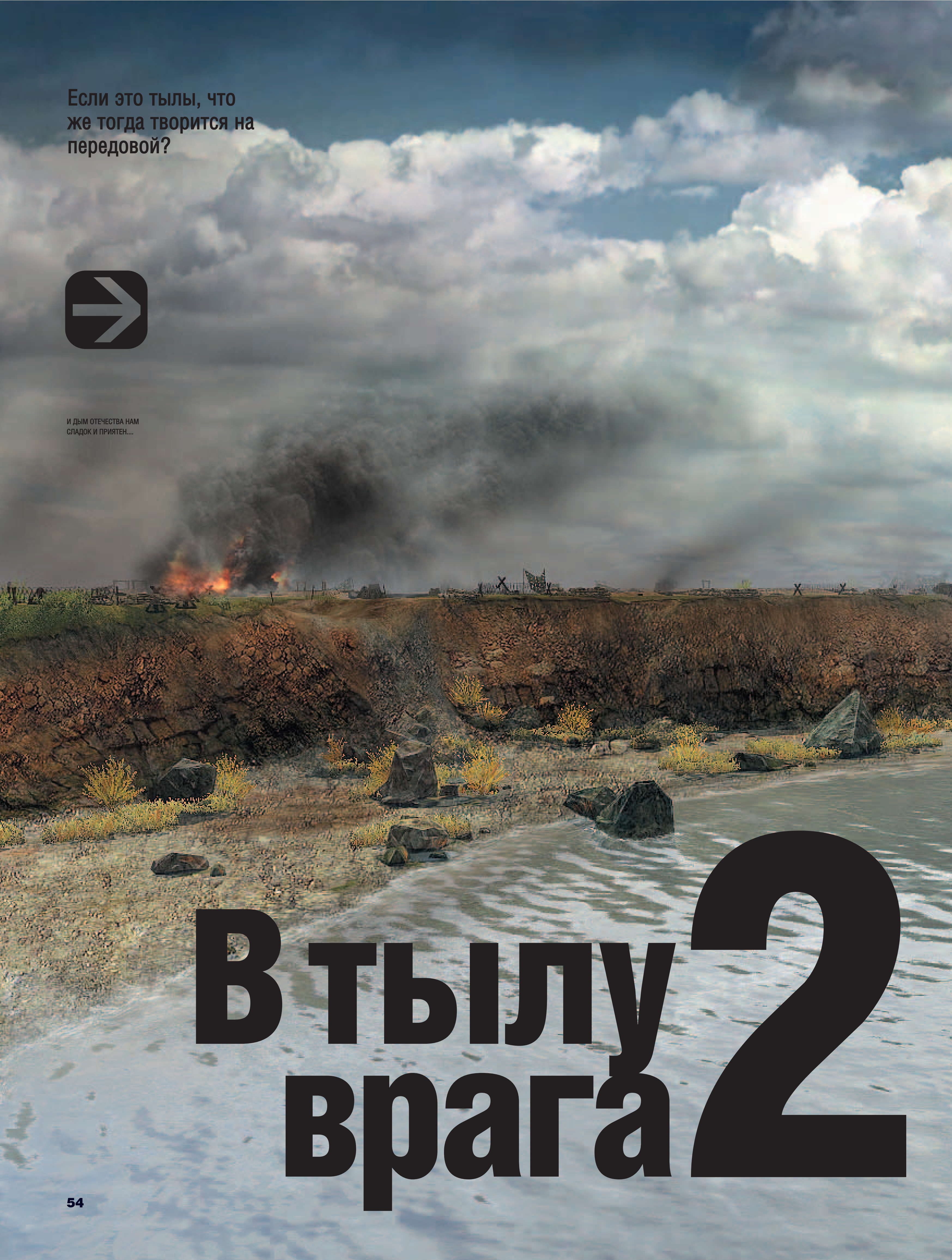
БР: Мы все еще слишком далеки от финала, чтобы называть конкретную дату релиза. Однако в свой внутренний график команда вписывается. В этом году мы начнем бета-тестирование, а там уж как сложится. Наша главная задача – создать действительно знаковый проект среди однопользовательских и сетевых RPG. Издатель также ставит качество во главу угла, поэтому мы будем работать ровно столько, сколько нужно.

? Нам остается лишь пожелать вам удачи. До сих пор никто не перещеголял Diablo. Будет здорово, если это, наконец, сделают его же создатели.

БР: Мы уверенно движемся в этом направлении! ■



ДЛЯ КАЖДОГО КЛАССА ЕСТЬ КАК ЖЕНСКАЯ, ТАК И МУЖСКАЯ МОДЕЛЬ.



Если это тылы, что же тогда творится на передовой?

И ДЫМ ОТЕЧЕСТВА НАМ СЛАДОК И ПРИЯТЕН....

В тылу врага 2

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action / tactics
ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Best Way
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.facesofwargame.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



НЕСМОТРЯ НА ОБЩЕПРИНЯТЫЕ ОХИ ПО ПОВОДУ КРАСОТЫ НЕМЕЦКОЙ ФОРМЫ, ОБМУНДИРОВАНИЕ СОЛДАТ БЫЛО СУГУБО ПРАКТИЧНЫМ.

Писать о продолжениях культовых игр всегда приятно. И тухлых помидоров нужно немного, и косточки оригиналу перемывать не приходиться. Благо «В тылу врага» хотя бы раз побывал каждый поклонник военно-исторических игр. Помнится, в обзоре первой части сложнее всего далась даже не графа недостатков, а всего лишь сравнения. Ведь одной из составляющих успеха детища Best Way была именно непохожесть на расплодившиеся в ту пору WWII-RTS. К чести авторов, они снова взяли курс на очередную нетленку, а не просто провели косметический ремонт.

РУКАМИ НЕ ТРОГАТЬ

Дорвавшись до заветной машины в офисе «1С», я загрузил первую же готовую миссию и впился глазами в незнакомые кнопки. А пока я разбирался с управлением и любовался детализацией уровня, бойцы огляделись по сторонам, почесали в затылке, оценили обстановку и принялись за дело. Снайпер снимал одного за другим фашистских пулеметчиков, парень с базукой тут же нашел себе танк для упражнений, а остальные попрятались в укрытия и начали палить из автоматов, побрасывая для острастки гранаты. Повсюду носились вражеские солдаты, резали воздух трассеры, все вокруг взрывалось, рушилось, падало... А я сидел в стороне, боясь прикоснуться к клавишам, и ощущал себя лишним на этом празднике жизни… Дальнейший осмотр выявил целую панель управления отрядом. Одним кликом можно выделить любого бойца или отдать команду всем сразу. Например, не высовываться или с победным кличем броситься на амбразуру, благо этого добра здесь навалом. А ведь групп может быть несколько... Вот где сказываются бессонные ночи разработчиков! Оставленные без присмотра, бойцы больше не считают ворон и не ловят пули, а умеют и за себя

Получи фашист гранату!

Одни игроки жаловались, что игра слишком трудная, другие – что это забава для маленьких детей. Дабы угодить всем и каждому, уровни сложности теперь разделены настоящей пропастью. На самом легком солдаты подрываются на мине, встают, отряхиваются и бегут к следующей. Чтобы проиграть, требуются исключительные способности. А хардкорщики наконец получат на растерзание почти невыполнимые миссии.

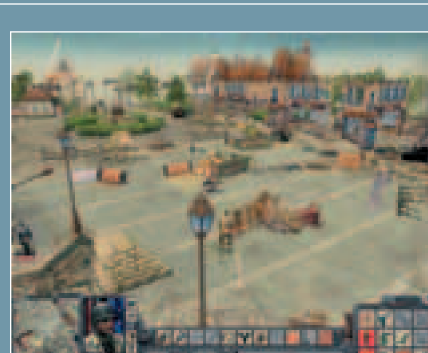


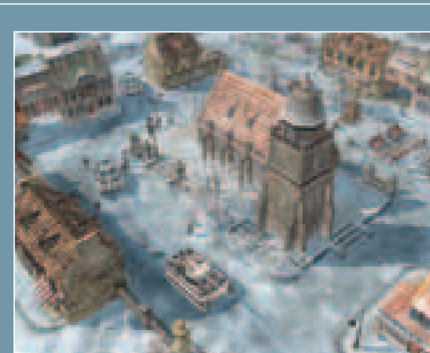


Повсюду носились солдаты, резали воздух трассеры, все вокруг взрывалось, рушилось, падало...

Пуля – дура, граната – молодец

На высокой сложности сражения в населенных пунктах сильно напоминают Full Spectrum Warrior. Вы не ослышались, просто пока что это единственные игры, правдиво показывающие городские бои. Окопавшиеся враги могут перестреливаться, пока не закончатся патроны, если в дело не вмешается снайпер или толковый командир. Проще всего уничтожать баррикады, но танк или огнемет бывают под рукой не всегда. В отличие от гранат. Бойцы бросают их на огромные дистанции, с легкостью перекидывая через двухэтажный дом противотанковый фугас. А когда ящик с ними опустеет, придется идти в настоящую атаку. Нет, не с дикими криками, а тихонько – по флангам. Чтобы одолеть противника, его нужно окружить. Это непреложное правило уличных стычек изменяет картину сражения почти до неузнаваемости.





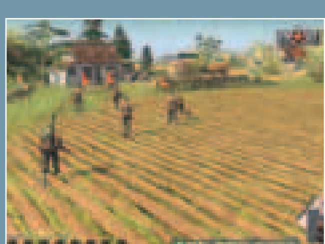
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?


ПОСЛЕ ШПИОНСКИХ ВЫЛАЗОК ОТ ТАКОГО ЗРЕЛИЩА ПРОСТО ДЫХАНИЕ ПЕРЕХВАТЫВАЕТ.


НАШ РАЗМЕРЧИК! ЖАЛЬ ТОЛЬКО ПОЕЗД НЕ НАШ – НА МЕСТЕ ВЗРЫВА РАНЬШЕ БЫЛ ЦЕЛЫЙ ТЯЖЕЛЫЙ ТАНК...

Жизнь за ужин!

Видимо, чтобы оправдаться за прошлые сетевые беды, авторы решили порадовать нас аж восемью режимами мультиплеера. Среди новинок первое место заслуженно занимает Chicken Run. В лесу пасутся жирные курицы, а на опушках – голодные солдаты с пулеметами. Кто принесет на полевую кухню больше добычи, того и тапки. А оставшиеся враги умрут сами. От голода. Игра в Stalker отличается лишь тем, что артефакты появляются в случайных местах, и за ними еще придется побегать. А вот Frontline просто напрашивается на ярлык гвоздя программы. Одна команда защищается – другая нападет. У первой есть мощные укрепления, у второй – превосходящая численность. Причем в ходе боя расклад сил, то бишь распределение финансов, будет постепенно меняться. Чем больше промешкают атакующие, тем меньше у них останется шансов на победу.






КРАСИВАЯ ТРАВА РАДУЕТ ГЛАЗ И ПЕРЕГРЕВАЕТ ВИДЕОКАРТУ.

постоять, и вам подсобить. Они сами выбирают позиции, ведут заградительный огонь и усмиряют чересчур обнаглевших врагов гранатами. Раненые на рожон не лезут, реже высовываются и при необходимости пользуются аптечками. Порой так и хочется похлопать по плечу отличившегося подопечного – молодец, неделя отпуска!

ЛОМАТЬ – НЕ СТРОИТЬ

Ломать надо уметь! Вот и я решил попрактиковаться и привычным движением взял штурмовика под прямой контроль. Вольготно устроившиеся в колбасной лавке немцы даже вниманием меня не удостоили – чего им бояться, они за стеной. Подползаем поближе, достаем связку фугасов, любуемся на образцово-показательный бросок... Нет больше стены, немцев, колбасной лавки. Только пара касок лениво скатывается по груде обломков. Здания обрушиваются невероятно правдоподобно, а не панельными блоками, как это было в первой части. Да и разнести на куски можно все что душе угодно, превратив карту в выжженную пустыню. Даже удачно разорвавшаяся граната создает неплохое укрытие для бойцов. Вот что я называю ландшафтным дизайном.

Враги тоже обожают украшать пейзажи, и чаще всего – минами. Иначе с чего бы мой боец исполнил тройной кувырок, пролетев в миллиметре от камеры. Ни дать ни взять настоящее сальто-мортале. Свободная камера наконец-то позволяет менять ракурс по вкусу и буквально заглядывать солдатам в глаза. И хоть под микроскопом их всех изучай – ни одного изъяна. Карты щеголяют деталями и трехмерной травой, модели – новыми полигонами, а движок – изумительной производительностью.

ЖЕЛЕЗНЫЕ АРГУМЕНТЫ

Пока я любовался голубым небом и клумбой с тюльпанами, из-за дома выкатил союзный танк, как бы невзначай проехался по моему снайперу и парой выстрелов сделал из пятачка площадь. Оставшиеся немцы проявили чудеса сообразительности и разбежались по ближайшим кустам – стальные монстры отныне внушают уважение. Я-то наивно полагал, что еще в первой части техника была почти идеальна. Я ошибался. Теперь танки получили мощную броню и (хвала богам!) башенные пулеметы. На пересеченной местности у пехоты теперь нет ни малейшего шанса, а в черте города придется пошевелить мозгами. Наших подопечных, конечно. Пустите их позади себя и больше беспокойтесь о назойливой пехоте. А в случае опасности солдаты сами спрячутся за вашу броню, а то и противникам дула узлом закрутят. Бойцы выбирают оружие в зависимости от ситуации, и трофейным добром с земли тоже не брезгуют. А вот зимой лучше отделять мух от пехоты... То бишь, котлеты от танков. В общем, не стоит разгуливать по сугробам строем. Коварные разработчики напичкали карты водоемами, в которых запросто останется плавать половина отряда. Техника легко пересекает мелкие речки, но непременно провалится под лед в самый неподходящий момент.

Огоньку не найдется?

Раньше мы жгли врагов спичками, теперь – огнеметными бригадами. Вот это прогресс! Столпы пламени выглядят не слишком правдиво, зато отлично работают. Лучшего способа выкуривать из зданий окопавшихся врагов и придумать нельзя. Чего и говорить о прожарке танков и зачистке редутов. На этом технические новинки не заканчиваются. Узнать мельчайшие подробности про каждую из них можно на официальном сайте. Одна беда – его русского варианта пока что не существует.





СПЕЦИАЛЬНЫЕ МАРКЕРЫ ПОМОГАЮТ НАЙТИ СВОИХ СОЛДАТ. УЖ ПОВЕРЬТЕ, ЭТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ТРУДНО.



БРАВЫЕ СОЮЗНИЧКИ. ДО СИХ ПОР СЧИТАЮТ, ЧТО ВЫСАДКА В НОРМАНДИИ СТАЛА ПЕРЕЛОМНЫМ МОМЕНТОМ ВОЙНЫ.



А ЗОРИ ЗДЕСЬ ТИХИЕ... ПОРА НАРУШИТЬ ИДИЛЛИЮ ГРАНАТОМЕТАМИ!

Солдатам такие ужасы не грозят, а вот обморожение после любого купания – еще как. Так что правильные командиры бороздят озера на машинах-амфибиях, которые нам пока не показывают. Знать, военная тайна. День сменяет ночь, весна – зиму, вместо снега начинает идти дождь... Такими красотами нынче уже не удивишь, хотя ночные операции и обещают стать чем-то невероятным. А вот так ловко использовать погоду в бою и сюжете, как ни странно, до этого никто не сумел.

TOTAL ANNIHILATION

Ведь нам предлагают не сумбурный набор миссий, а три полноценных кампании протяженностью в полтора года. И ход времени мы увидим своими глазами. Финальным аккордом, конечно же, станет взятие Берлина, так что и думать забудьте про какие-то там тылы. Само собой, не обошлось и без вездесущего пляжа «Омаха», который уже воспринимается как дань традиции. С другой стороны, это лучшая демонстрация новых возможностей – десятки солдат, тан-

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



НЕПРАВДОПОДОБНО, НО НЕВЕРОЯТНО КРАСИВО! ЕЩЕ СЕКУНДА И ЗДЕСЬ КАМНЯ НА КАМНЕ НЕ ОСТАНЕТСЯ.

ХОТЬ НА ЭТОТ РАЗ ОБОШЛОСЬ БЕЗ МЕЛИРОВАННЫХ СНАЙПЕРШ.



ПУЛЕМЕТ НА БАШНЕ, ЗАПАСНЫЕ КАТКИ НА БОКУ – ВСЕ КАК ПОЛОЖЕНО.

ки, мины, огонь артиллерии. Стратегия граничит с тактикой, а бойцы наглядно показывают умственные способности. Размахом действо чем-то напоминает Call of Duty, придется привыкнуть играть в команде...

Тем более умудренные опытом разработчики основательно взялись за мультиплеер. Чудовищные лаги наконец обещают кануть в Лету. На благо общественности готовятся к запуску выделенные сервера и новые сетевые режимы. Кстати, я лично никогда не мог создать игру сам, будучи обнесенным толстой стеной файерволов. С просиживанием штанов в ожидании более удачливого соперника отныне также покончено.

Взращенный мириадами бесталанных продложений цинизм и профессиональный долг обязывают бросить в сторону «В тылу врага 2» пару камней, да не хочется. Прежние недостатки исправлены, и грозят обернуться достоинствами. Да и авторов доселе упрекнуть было не в чем. Без изъянов игр не бывает, но вопросительный знак из названия рубрики можно смело убирать. ■


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*
В тылу врага II
*По версии Gameland Award 2005
BEST WAY
1С
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Компания Best Way. Все права защищены.



Вечерний дождь накрапывал, но стоящие в очереди люди его совершенно не замечали. Ведь утром следующего дня в продажу поступала DS Lite. И им хотелось получить консоль первыми…



Акихабара – что-то вроде московской Горбушки или питерской Юноны. Главное – не потеряться в море неоновых вывесок и не забрести случайно в пятиэтажный эротический магазин.



В Акихабаре можно найти любую игру для любой платформы. Это вопрос времени и денег. Цена на хиты для Saturn может доходить до нескольких сотен долларов.



«СИ» В

ТУР ПО ИГРОВЫМ КОМПАНИЯМ СТРАНЫ ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА. ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Четвертого марта корреспонденты «СИ» отправились в первый в истории нашего журнала (и российской игровой прессы вообще!) тур по японским издательствам и студиям разработчиков. До сих пор представители «СИ» посещали Японию лишь в дни проведения выставки Tokyo Game Show. На ней мы могли вдоволь насмотреться на свежие игры и взять несколько интервью у подвернувшихся под руку разработчиков. Особого выбора на выставках обычно не бывает – какие встречи предложат издатели, на те журналисты и идут. На сей раз все было по-другому.



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



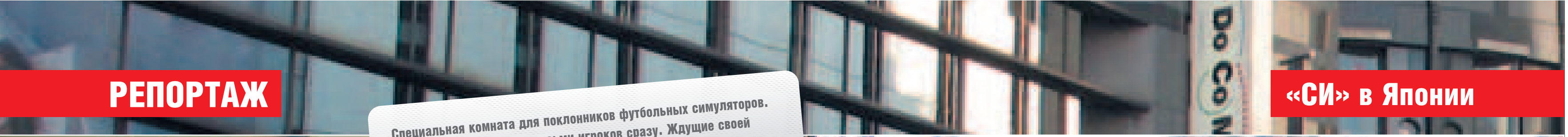


Мы не попали на цветение сакуры, но японская слива, как нам показалось, ничем не хуже. Сразу только стоит заметить: женщин в кимоно на улицах Токио вы просто так не встретите. Это не принято. А вот зазывалы в Акихабаре могут быть одеты как угодно.



Японии

Мы не случайно выбрали начало марта: в это время, когда до E3 остается еще пара месяцев, разработчики не заняты лихорадочной подготовкой демо-версий, а PR-менеджеры не склонны затыкать им рот по поводу и без повода. Составили список компаний, которые нам непременно хотелось посетить, и в первую очередь – те, до которых российские журналисты не добирались ни разу. С помощью японских партнеров нашего издательства напрямую вышли на крупнейшие игровые компании и договорились о встречах. Конечно, без накладок не обошлось – в Microsoft of Japan в последний момент решили ответить на вопросы по электронной почте, а Томонобу Итагаки из Tecmo некстати отправился в отпуск кататься на лыжах. Юдзи Нака сослался на занятость – позже пошли слухи о том, что мэтр вовсе покидает Sega, и сейчас ему не до общения с прессой. Однако у нас состоялось восемь встреч, о которых мы расскажем вам в этом и грядущих номерах. Маршрут был выбран такой: GameArts (RPG-сериалы Lunar и Grandia), Sega Racing Division (бывшая Sega Rosso; гонки Initial D и Sega Rally), Game Republic (основана Йосики Окамото, создателем Street Fighter II), CRI Middleware (вспомогательный софт для разработчиков игр), Sony Computer Entertainment Japan, Nippon Ichi (тактические RPG, вроде Disgaea: Hour of Darkness), онлайн-подразделение Koei (MMORPG



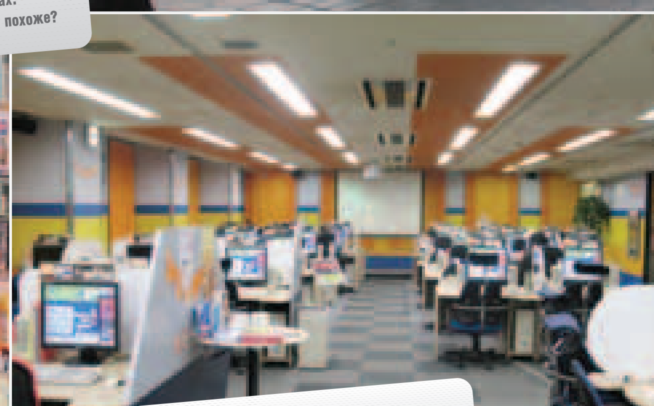


Специальная комната для поклонников футбольных симуляторов. Оборудованы места для восьми игроков сразу. Ждущие своей очереди могут скучать вместе с чашечкой кофе.



Очень хотелось пошутить, что это демонстрация противников насилия и сексуальной распущенности в играх. Правда, похоже?







Обратите внимание на кадр сверху. Это что-то вроде компьютерного клуба. Даже в выходные дни он, как видите, пустует. Все геймеры – этажом ниже, в Tekken 5 рубятся.

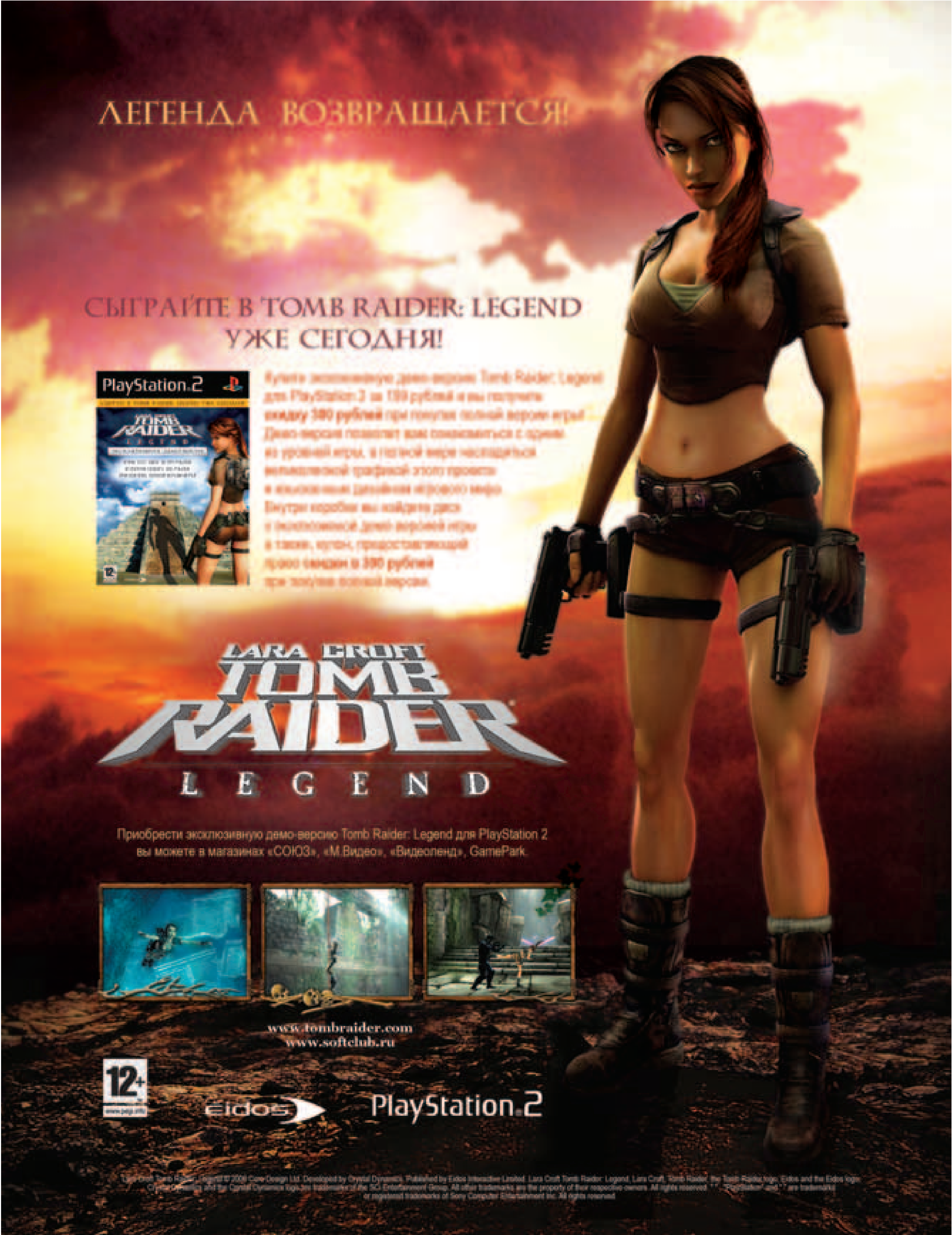


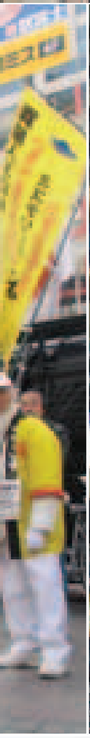


Nobunaga Ambition Online и Uncharted Waters Online) и Polyphony Digital (гонки Gran Turismo и Tourist Trophy). Любопытно, что практически все компании сейчас вовсю занимаются разработкой игр для PlayStation 3, однако мы не имеем права ничего говорить о конкретных проектах. Йосики Окамото из Game Republic пошутил: «Попробуйте только – отправим по вашему следу якудзу». А ведь мы видели реальный геймплей их нового боевика, знаем название, имеем представление о сюжете... ну разве что за джойпад не подержались. Кендзи Араи очень волновался – вдруг огромный телевизор с демо-версией новой гоночной игры попадет в кадр на фотографиях. Естественно, он не признался, для какой платформы готовится новая Sega Rally. «Попробуйте сами догадаться», – отрезал Араи. Впрочем, у представителей Nippon Ichi удалось тайком выспросить про Makai Wars для PS3 главное – они так и собираются выпускать игры со спрайтовой графикой, и современные технологии применять лишь постольку-постольку. Дескать, геймплей для них навсегда останется непреходящей ценностью. Вообще же, любое интервью с японскими компаниями сейчас обязательно проходит цензуру PR-отдела. Вопросы о PlayStation 3 безжалостно вымарываются, а за спиной у отвечающего стоит человек, который следит за тем, чтобы разработчик не сболтнул лишнего.

Не упустили мы и шанса лишний раз заглянуть в Акихабару. Как говорит Марк Челуччи, PR-менеджер Koei, приехавший в Японию три года назад, можно ходить туда день за днем много лет, и каждый раз находить неизведанный закоулок.

Район Акихабара, или «Электронный город» (Electric Town), зародился в 20-х годах прошлого века, когда радиотехника начала победное шествие по планете. Сразу после Второй мировой войны в Акихабару ездили за продуктами «черного рынка», которые непросто было найти в разбомбленном Токио. О тех днях напоминает узкая улочка сразу у выхода со станции «Акихабара» линии «Яманоте» – она усыпана лотками с запчастями к технике, подержанными и новыми мобильными телефонами, фото- и видеокамерами. Настоящая «Горбушка» или «Юнона» во времена их расцвета. Постепенно Акихабара стал местом встречи компьютерных гиков – поклонников ПК, гаджетов и видеоигр – и фанатов аниме и манги. Этого не подстраивали ни власти города, ни бизнесмены. Просто так повелось, что за свежими дисками или фигурками надо непременно ехать в Акихабару, или просто Акибу, как окрестили район японцы. На Тюо-дори, главной улице Акихабары, нашлось место и маленьким лавчонкам для самых хардкорных фанатов, и многоэтажным аркадным залам, и отделениям крупных торговых сетей. Выходящих из метро то-


ЛЕГЕНДА ВОЗВРАЩАЕТСЯ!
СЫГРАЙТЕ В TOMB RAIDER: LEGEND УЖЕ СЕГОДНЯ!
PlayStation.2
LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND
Приобрести эксклюзивную демо-версию Tomb Raider: Legend для PlayStation 2 вы можете в магазинах «СОЮЗ», «М.Видео», «Видеоленд», GamePark.
www.tombraider.com
www.softclub.ru
12+
Eidos
PlayStation.2

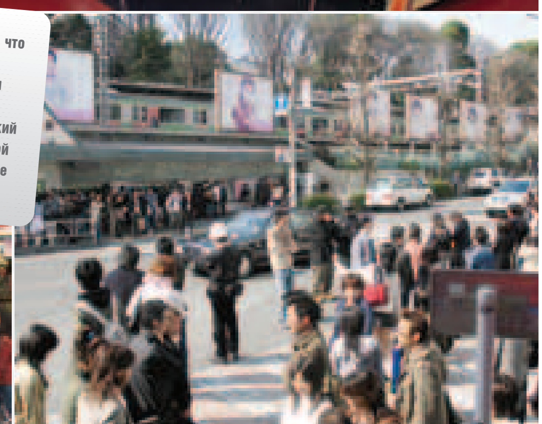




Потомки самураев в наши дни предпочитают световые пистолеты благородным катанам. Все эти мечи – сувенирная продукция в магазине, рассчитанном на иностранцев.



Свободных мест в аркадных залах обычно нет. Отмечу, что в Японии до сих пор необычайно популярны двухмерные игры – плоские файтинги и самолетные шутеры.

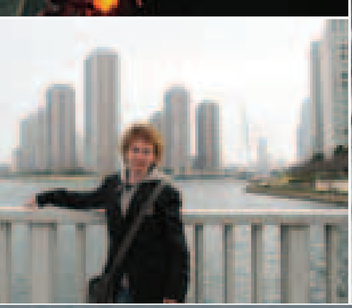


В Японии очень много людей. И, что неудивительно, все эти люди – японцы. Понятно, что внешне они друг от друга отличаются не в меньшей степени, чем один русский от другого. Но в мононациональной стране этого мало. Поэтому многие любят одеваться экстравагантно.

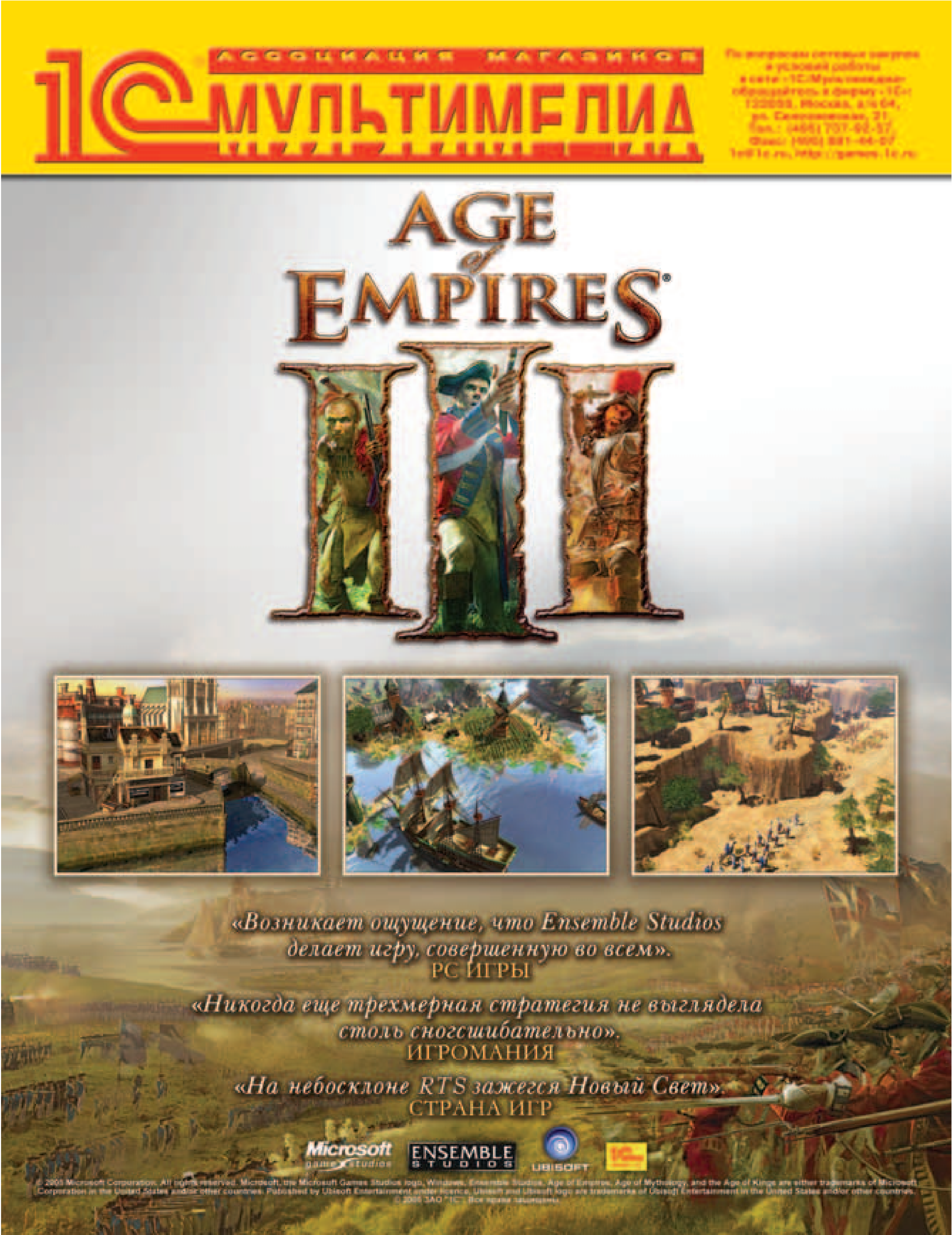








кийцев встречает гигантский гипермаркет Yodobashi Akiba, а в глубинах района можно найти Potato Shop, который собаку съел на ретро-консолях и играх для них.
Мы приехали в Японию в очень удачное время. Ведь 3 марта была запущена консоль DS Lite, а 11 марта в продажу поступили ее версии в альтернативной расцветке. Увы, нам удалось лишь заснять очереди за консолями, – сами DS Lite реально приобрести разве что у перекупщиков (с наценкой в 100%!). Столица Японии была прямо-таки увешана плакатами с рекламой Final Fantasy XII (дата релиза – 12 марта), а магазины бойко торговали волшебным напитком Final Fantasy Potion. Не удержались от покупки и мы (правда, так до сих пор и не выпили – вдруг рога вырастут?). Еще до поступления в продажу игры можно было найти постеры, саундтрек, сингл певицы Анжелы Аки с заглавной мелодией из Final Fantasy XII, мини-руководства и наборы иллюстраций. Сильно подозреваем, что доходы от этих сопутствующих товаров сопоставимы с прибылью от самой «Финалки».
И, наконец, мы нашли оператора-японца, который помог нам подготовить видеорепортаж о районах Токио, наилучшим образом демонстрирующих, как живет современная японская молодежь – ваши ровесники. Любителям аниме и, в особенности, косплея наверняка понравится Харадзюку – место встречи fashion-гиков, а поклонники японского кино мгновенно узнают знаменитую площадь у станции метро Сибуя. Впрочем, лучше загляните на наш диск – увидите все собственными глазами.
В этом номере мы публикуем три интервью. Оставшиеся появятся в следующем и еще через один. Однако не думайте, что этим польза от поездки для «СИ» заканчивается. Уже на месте мы договорились о множестве встреч с разработчиками на Game Developers Conference и Electronic Entertainment Expo. Но главное: мы рассказали японцам о существовании России и российских геймеров. Кроме шуток – почти каждое интервью в конце концов перерастало в беседу, в ходе которой уже мы отвечали вопросы о нашей стране и нашем рынке. Koei заинтересовал опыт запуска Ragnarok Online, Кадзунори Ямаути обещал подумать о включении российских автомобилей в парк Gran Turismo, топ-менеджер Sony Computer Entertainment of Japan поинтересовалась достижениями своих представителей и конкурентов, продюсер Disgaea: Hour of Darkness спрашивал, легко ли добраться до Петербурга из Москвы. И всех – буквально всех! – интересовал вопрос: сколько времени занимает перелет из Токио в российскую столицу. Искренне надеемся, что это неспроста. И когда-нибудь мы – издательство (game)land – непременно привезем в Россию Хидео Кодзиму и Сигеру Миямото. ■


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
AGE of EMPIRES III
«Возникает ощущение, что Ensemble Studios
делает игру, совершенную во всем».
PC ИГРЫ
«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела
столь сногсшибательно».
ИГРОМАНИЯ
«На небосклоне RTS зажегся Новый Свет».
СТРАНА ИГР
Microsoft game studios
ENSEMBLE STUDIOS
UBISOFT
© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Windows, Ensemble Studios, Age of Empires, Age of Mythology, and the Age of Kings are either trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment under licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries.
© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены.



Будущая звезда игровой индустрии родился в городе Касива, префектура Тиба.
В детстве Кадзунори Ямаути мечтал быть космонавтом, очень хорошо учился и считался гордостью школы. Одно время мальчик увлекался кинематографом и даже руководил кружком юных режиссеров. Очень хотел снять когда-нибудь культовую ленту, вроде «Звездных войн», и прославиться на весь мир. Позже Ямаути заявил, что Япония – это Голливуд игровой индустрии, поэтому в каком-то смысле его детская мечта исполнилась.
Карьера Ямаути в Sony Computer Entertainment началась в 1993 году, одновременно с запуском игрового подразделения Sony. На его счету немало знаменитых игр: Motortoon Grand Prix (1994), Motortoon Grand Prix 2 (1996), Gran Turismo (1997), Omega Boost (1999), Gran Turismo 2 (1999), Gran Turismo 3 A-Spec (2001), Gran Turismo Concept (2001), Gran Turismo 4 Prologue и Gran Turismo 4 (2005). За исключением Omega Boost, все – гонки. Это неслучайно. Ямаути начал увлекаться автомобилями еще в трехлетнем возрасте, а в старших классах школы ему в голову впервые пришла концепция гоночной игры, которую мы ныне знаем, как Gran Turismo.
Карьера Ямаути впечатляет. Над оригинальной Gran Turismo работало всего четверо, а сейчас Ямаути руководит крупной студией со штатом в 70 человек – дизайнеров, программистов, композиторов. Сам Ямаути занимается общей концепцией игр и разрешает споры между сотрудниками команды. Ведь Polyphony Digital – своего рода оркестр, где голоса множества творческих людей сливаются в одно законченное произведение, и Ямаути мастерски им дирижирует. Последний пример его работы – мотогонки Tourist Trophy. Кроме того, Ямаути одновременно является одним из топ-менеджеров издательства Sony Computer Entertainment и лично участвует в принятии судьбоносных для индустрии решений.
В своем настоящем гараже Ямаути собрал неплохую коллекцию автомобилей: 2005 Ford GT, Honda S2000, Mitsubishi Lancer Evolution V, Porshe Gt3, Nissan 350Z и Mercedes AMG SL55. На выходных Ямаути иногда гоняет по трассе Twin Ring Montegi (близ Токио). Здесь же, кстати, тестируются многие из автомобилей, представленных в GT.
Ямаути и студия Polyphony Digital совершили настоящую революцию в жанре гоночных игр. Gran Turismo стал не только лучшим автосимулятором на рынке, но и новым медийным пространством для производителей машин. В журнале Motor Trend Magazine Ямаути был назван 17-м из 50-ти наиболее влиятельных деятелей автомобильной индустрии, а Car Magazine и вовсе поставил его на первое место.

Компания: **Polyphony Digital**

Человек: **Кадзунори Ямаути**

Должность: Президент Polyphony Digital, член совета директоров Sony Computer Entertainment

- «Страна Игр» у вас не в первый раз. Может, вы помните, как в 2003 году в Polyphony приезжали наши корреспонденты?
- Сейчас подумаю... *(обменивается с коллегами парой реплик, а затем заразительно смеется)*. Конечно! У одного еще такие курчавые волосы. Те самые ребята, которые подарили нам модель русской машинки. Она у нас на стене почета выставлена *(показывает рукой)*.

- А теперь давайте к делу. Что происходит с Gran Turismo 4 Mobile? Игра давно заявлена, а дата релиза все переносится и переносится. Поклонники волнуются.
- Нам в Polyphony Digital не нравится, когда говорят, что игра «задержана». Мы, между прочим, никому и не обещали, что она выйдет скоро. В Polyphony Digital привыкли сами решать, когда игра готова, а когда нет. Не издатель и уж, тем более, не дистрибьютор дает команду отправлять диски в магазины. Мы ведь не называли никаких сроков. Вот как определимся – так сразу и скажем.

- Когда-то давно вы обещали, что в Gran Turismo 4 будет сетевой режим, а потом решили выпустить игру без него. Ходят слухи об обновленной версии игры, с поддержкой Интернета. И для PS2.
- Не все так просто. Действительно, мы не сумели подготовить вовремя сетевой режим для Gran Turismo. И работа над ним не остановилась после выхода игры. Вот прямо сейчас мы ломаем голову, как сделать онлайн-режим на PlayStation 2 удобным, безглючным и привлекательным для игроков. Нам это действительно интересно. Вопрос в том, будет ли коммерчески выгодно выпускать все ту же Gran Turismo 4, но с одним дополнительным режимом.

- Что-то подсказывает мне, что о Gran Turismo Vision для PlayStation 3 вы рассказывать не захотите. Но, может быть, найдете пару слов для наших читателей, за которые нас не убьют представители Sony Computer Entertainment?
- Хм, это будет непросто...

- Пожаааалуйста!
- Ну, хорошо. Как вы знаете, мы представили на Tokyo Game Show трейлер, который демонстрирует наше видение новой части серии Gran Turismo. Хотя и не обязательно, что игра будет выглядеть именно так. Трейлер просто иллюстрирует ход наших мыслей. Мы хотим работать в этом направлении, только и всего.

- Так же, как со скриншотами и видео из Gran Turismo Mobile?
- Именно! Это ни в коем случае не реальное видео игрового процесса, а иллюстрации к общей задумке.

- В Gran Turismo до сих пор с моделированием повреждений было глухо. Говорят, вам никак не договориться с производителями автомобилей. А еще – что это технически сложно сделать хорошо, а плохо вы не хотите... Как дела обстоят на самом деле?
- Насчет производителей – в этом есть доля правды. Большинство, к счастью, разрешает делать с виртуальными автомобилями, что нам угодно. Но есть и такие, которые прямо запрещают демонстрировать свои машины в игре, если они там разбиваются. Дескать, это портит им имидж. А нам-то хочется собрать в Gran Turismo все классные автомобили! Поэтому и приходится идти на компромисс. Что касается технической стороны, точно реализовать повреждения – непростая штука, но мы недавно поняли, что с этим можем справиться. *(Спохватывается)* Естественно, ничего не обещаем...

- До сих пор реализм в гонках улучшался однобоко – совершенствовалась модель поведения автомобиля на трассе. Не думали ли вы над тем, что на консолях нового поколения этого мало? Например, можно учитывать человеческий фактор.
- А как именно?

- Например, добавить в игру характеристики механика команды. Если он не очень хорош как специалист, есть шанс, что прямо на трассе у машины отвалится колесо.
- А, знаете, мне очень нравится ваш пример. Надеюсь, вы его не запатентовали? *(улыбается)*. Действительно, мы думаем над тем, как приблизиться к жизни, и вполне разумно включить человеческий фактор. Конечно, конкретных деталей проекта я выдать не могу, но мы обязательно отшлифуем достоверность со всех сторон, не только поведение машины на трассе. Ведь что в гонках главное? Получать удовольствие от процесса в целом. Необходимо сделать максимально правдоподобными все детали игры, а не только отклик автомобиля на нажатие на кнопки джойпада.

- А что вы думаете о воссоздании интерьеров автомобилей?
- Несомненно, что современные гонки пойдут по этому пути. Раньше полигонов еле хватало на достойное моделирование автомобилей снаружи. А сейчас важно, чтобы все приборные панели внутри салона соответствовали оригиналу.

- Кстати, а как вы определяете, какие машины будут в игре? Может, все-таки, добавите продукцию российского автопрома?
- *(переговаривается с ассистентом по-японски, мы разобрали слова «Лада» и «Камаз»)*. Мы подумаем. Вышлите нам список машин, которые вы можете нам порекомендовать, их характеристики, и еще контакты производителей, а дальше мы уже попробуем что-нибудь сделать.

- Играете ли вы в гонки от конкурентов? Как вам они?
- Нет, не играл, не играю и не собираюсь. Это моя принципиальная позиция. Но у меня есть уши, и я внимательно читаю все статьи в прессе. Так я получаю обратную связь и от специалистов, вроде вас, и от простых геймеров. Так вот, когда я выпустил первую GT в 1997 году, хорошо помню, что в прессе игру называли революционной. А теперь чуть ли не в каждой второй статье о гонках от конкурентов читаю, что их создатели пытаются двигаться в том же направлении, что и GT. Или, наоборот, как можно дальше от GT отойти. В чем здесь мораль? Когда-то давно GT была действительно революционным проектом, который не вписывался в рамки традиций жанра racing. Но сейчас сериал стал своего рода эталоном, с которым сравнивают все гоночные игры. И, конечно, я очень горжусь этим своим достижением.

- Говорят, что разработкой Tourist Trophy вы лично не занимались. Вообще, вы довольны результатом?
- Ну, непосредственно я этим не занимался. Но Tourist Trophy – по сути, просто Gran Turismo про мотоциклы. Построена как раз на всех тех технологиях, которые легли в основу Gran Turismo. И в этом смысле меня тоже можно называть разработчиком этой игры, хоть непосредственно ей я почти не занимался. Что касается второго вопроса... Пока мы сами толком не знаем, насколько успешен проект. Когда мы начинали, то не очень понимали, нужен ли он вообще. Сейчас игра вышла в Японии, мы доделываем локализованную версию, и уже результаты ее продаж все покажут. Пока мы видим, что наши постоянные фанаты нас любят, поддерживают и покупают Tourist Trophy.

- Ну и, наконец, что вам больше нравится: машины или мотоциклы? Правда, что Nissan 350Z – ваш любимый автомобиль?
- Отвечу кратко: машины. А 350Z лучше всех, понятное дело!

- Жалко, что вы не ответили на наши вопросы насчет PS3...
- Понимаете, в чем штука. Вот вы посетили сколько уже студий – восемь? – и я уверен, что вам никто ничего про PS3 не рассказал. Так?

- Верно.
- Дело не только в запрете Sony Computer Entertainment. Все очень боятся делиться идеями о новых проектах, новых задумках, даже новых жанрах. Вдруг конкуренты перехватят мысль и начнут делать свою игру в том же духе? Как только проекты дойдут до приемлемого состояния, вы о них узнаете, поверьте мне. А пока они на бумаге или в виде ранних демок, все так и будут молчать.

Компания: **Sony Computer Entertainment of Japan**

Человек: **Йосико Фурусава**

Должность: Руководитель PR-отдела Sony Computer Entertainment of Japan

- Для начала расскажите о текущем положении PSP в Японии. Какие игры могут поднять продажи консоли?

- *(Просит помощника подать папку с документами).* По последним данным, мы отправили в магазины целых 15 млн. консолей. В США и Европе PSP популярнее, чем в Японии, это верно. Но нельзя говорить, что она здесь никому не нужна. Просто приставка могла бы добиться большего. В Европе и Америке продажи сильно поднимают видео и музыка на UMD, но в Японии востребованнее игры, и здесь, увы, есть, над чем поработать. Что касается конкретных проектов, то я не могу говорить за независимые издательства, которые производят 90 процентов игр, поэтому упомяну только наши собственные вещи. Тут вне конкуренции Everybody's Golf, в Европе он называется Hot Shots Golf. Вообще говоря, это наш очень известный сериал еще со времен PS one, в Японии геймеры от него без ума. Именно эта игра лучше всего раскупалась у нас до сих пор. Будет и продолжение, не сомневайтесь. Сейчас мы очень надеемся на еще один проект, который идеально приспособлен именно для портативной платформы. Это Talkman. Слышали о нем, правда? Очень удобная штука. Например, если я прилечу в Москву и не буду знать ни слова по-русски, то я могу достать Talkman, и трудностей как не бывало. *(Помощнику).* Ой, а у нас есть русская версия? Нет? *(Снова к нам).* Тогда извините. Допустим, я поеду в Париж. И я не буду ничего понимать по-французски. И я буду говорить в микрофон консоли по-японски, а Talkman на лету переведет. Вся прелесть портативных платформ в том, что на них возможны такие вещи. Так что мы считаем, что продажи PSP поднимутся, с одной стороны, за счет новых частей известных сериалов, вроде Everybody's Golf, а с другой – за счет уникальных проектов, вроде Talkman.

- А как насчет MMORPG на PSP? Ведь версия Final Fantasy XI была бы на ней очень уместной.

- Опять же, я не могу говорить за наших партнеров, а сами мы ничего такого пока не делаем. Но, как мне кажется, это было бы замечательно. Ведь у PSP уже сейчас есть все необходимое. Как вы знаете, на PSP играть по сети можно двумя способами – по Wi-Fi друг с другом или через Интернет. Второе как раз предполагает, что рано или поздно появятся настоящие MMORPG.

- Мы слышали, что продажи видео на UMD не столь хороши, как хотелось. И некоторые компании переходят на комплекты DVD+UMD или вовсе отказываются от UMD...

- Понимаете, от нас тут мало что зависит. UMD – предложенный нами стандарт. И то, как он будет использован, зависит исключительно от наших партнеров. Мы не можем их заставить применять UMD. И если кинокомпания не хочет выпускать фильмы на UMD – это их право.

- А каково будущее у UMD-формата? Может, вы когда-нибудь выпустите перезаписываемые диски?

- А зачем это вам перезаписываемые? *(загадочно хихикает).* Если серьезно, мы придумали UMD, как стандарт носителей данных, и кто угодно может использовать для каких угодно целей. Мы, например, приветствовали бы появление UMD-плееров от сторонних производителей, чтобы стандарт становился более популярным.

- Что вы думаете о конкурентах, вроде Nintendo DS и Xbox 360?

- О, Nintendo DS – великолепная штука. Опять же, я не могу говорить за Nintendo, однако продажи у консоли куда выше, чем мы думали. А и игр для нее – и того пуще. В Nintendo действительно придумали новый класс игровых устройств, как они и обещали. Идея со стилусом – особенно замечательная. И, поймите нас правильно, нам очень нравится, что Nintendo добилась успеха, ведь рынок портативных платформ расширяется, и в итоге ниша для PSP тоже расширяется. Но, конечно, мы и подумать не могли, что так получится. Ну что ж, век живи – век учись. Вы что-то еще спрашивали про Xbox 360?

- Нет, пожалуй, об Xbox 360 можно и не говорить. Лучше вернемся к Nintendo. Они недавно выпустили DS Lite. Не хотите ли сделать обновленную PSP?

- Нет, у нас другой путь. Мы не выпускаем новые версии консоли, вместо этого мы обновляем ПО по сети. Совершенно бесплатно, кстати. И еще хотим выпускать дополнительный софт на дисках.

- Еще, пожалуйста, пару слов о Cell. Не раз говорилось о том, что процессор будут использовать не только в PS2, но и в других устройствах. Уже известно, в каких именно?

- Действительно, Cell – детище трех компаний, Sony, IBM и Toshiba. И он делался в расчете на то, чтобы его можно было использовать где угодно. Для Sony главный продукт – PlayStation 3. Но, насколько мы знаем, Cell уже сейчас задумано использовать в специализированном серверном оборудовании – например, в медицинских центрах.

- Сейчас много говорят о насилии в играх и связанных с этим неурядицах. Насколько я помню, Sony Computer Entertainment объявила, что в PS3 будет система parental control. Что вы думаете о насилии в играх и ответственности, которую несут производители игр и консолей?

- Мы считаем, что у разработчиков должна быть свобода действий. И я имею в виду не только разработчиков игр, но и вообще творцов. Например, кинорежиссеров. Или создателей аниме. Они могут делать что хотят, как они видят. Это их полное право. С другой стороны, геймеры имеют свободу выбирать, что они хотят смотреть, во что играть и что читать. Они голосуют за это кошельком. И, наконец, родители обязаны следить, чем увлекаются их несовершеннолетние дети. Именно поэтому система контроля над содержимым игр важна на наших консолях.

- Как вы считаете, есть ли серьезные отличия между рынками – европейским, американским и японским? Насколько я знаю, западные игры до сих плохо продаются в Стране восходящего солнца.

- Понимаете, различие было. Например, в 1997, когда на рынке царила первая PlayStation, японские геймеры вообще не покупали американские и европейские игры. Сейчас положение изменилось, есть много хороших проектов, которые пришли с Запада и снискали у нас славу. Различия стираются со временем, и этот процесс уже не остановить. Вот вы говорили о насилии, и я как раз вспомнила о GTA. Конечно, о миллионных продажах, как в США, речь не идет, но несколько сотен тысяч японцы раскупили. Это уже успех, не так ли?

- Что ж, спасибо за ответы.

- Нет-нет, погодите. Разрешите задать вам пару вопросов, раз уж предоставился такой шанс. Вот, например, как продается PS2 в России?

- Пользовательская база не очень велика. Консоль была запущена в 2001 году, и...

- Так поздно?

- К сожалению, да. До этого был серый импорт, который оценивается примерно в 20 тыс. консолей. На начало 2006 года пользовательская база насчитывает 200 тыс., к концу года дистрибьюторы надеются достичь результата в 300 тыс. Что касается игр, то с ними дела похуже. Средние продажи для суперхита – всего 15 тыс. копий. Пиратство, сами понимаете...

- А есть ли в России свои разработчики игр для PS2?

- Есть несколько, но они еще не успели пока ничего выпустить, только работают над своими проектами. Вышли всего одна-две игры, если не ошибаюсь, и не самые хорошие. Например, Smash Cars.

- Что ж хорошо, что рынок развивается. Мы в Sony Computer Entertainment считаем очень важным, чтобы для каждого рынка готовились максимально подходящие для него игры. Ведь японские разработчики лучше всех понимают японцев, американские – американцев, и в России все должно быть так.

- К сожалению, рынок только развивается. Поэтому наши разработчики игр для PS2 ориентируются на продажи на Западе. Ведь сейчас в России 80 процентов рынка занимает PC, и лишь 20 процентов – консоли. Может, положение изменится, когда будут запущены системы нового поколения. Вот, Microsoft пока в раздумьях.

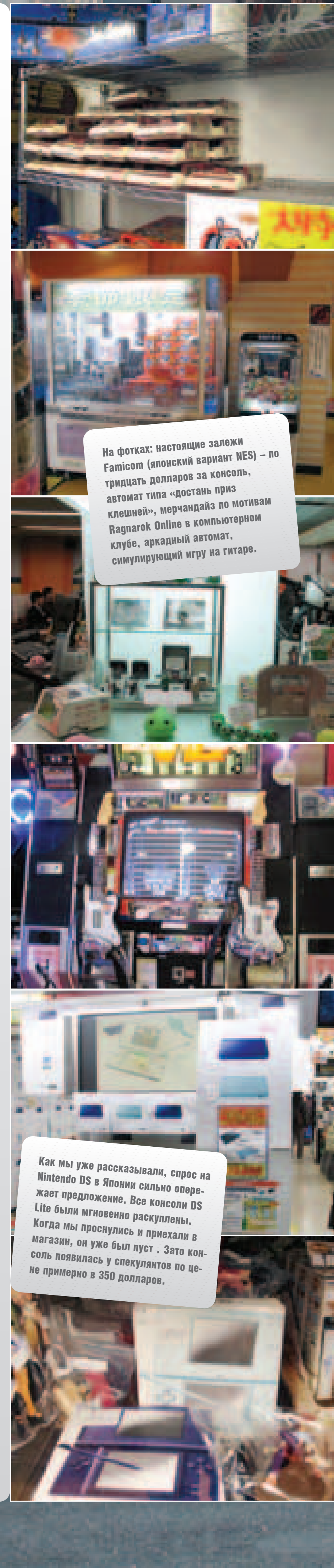
- А разве они этого уже не сделали?

- Так трудности с поставками не дают даже в Европе отправить в магазины нужное количество приставок Xbox 360, разве ж им до нас?

- Март же на дворе. Странно.

- К счастью, PSP у нас была запущена одновременно с Европой. А для PS2 постоянно выходят локализованные игры – правда, мало. Всего штук пять в год.

- Надеюсь, пойдут на лад. Спасибо большое за интересную беседу.

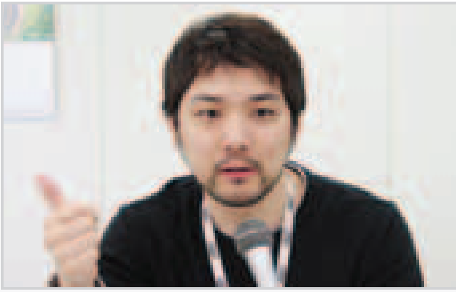


На фотках: настоящие залежи Famicom (японский вариант NES) – по тридцать долларов за консоль, автомат типа «достань приз клешней», мерчандайз по мотивам Ragnarok Online в компьютерном клубе, аркадный автомат, симулирующий игру на гитаре.

Как мы уже рассказывали, спрос на Nintendo DS в Японии сильно опережает предложение. Все консоли DS Lite были мгновенно раскуплены. Когда мы проснулись и приехали в магазин, он уже был пуст. Зато консоль появилась у спекулянтов по цене примерно в 350 долларов.



1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
ЯЙЦА
СОСЕДА
ФАБЕРЖЕ
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 О. Корастелев. Все права защищены.



Компания: **Sega**

Человек: **Кендзи Араи**

Должность: Руководитель Sega R&D Racing Division, бывшая студия Sega Rosso

Аниме и манга Initial D – один из наиболее известных и в Японии, и за его пределами франчайзов. Игры по его мотивам выходили на самых разных платформах – PS one, PC, GBA – но ими занималась не Sega. Кендзи Араи и его команда – создатели трех самых свежих: Initial D: Arcade Stage на аркадных автоматах, Initial D: Special Stage на PS2 и Initial D: Street Stage на PSP. Одновременно онитрудились над Sega Rally 2006.
Initial D – гоночная игра «в стиле аниме», с нарочито неправдоподобной графикой и физической моделью. Перед интервью PR-менеджер запретил нам задавать вопросы с упоминанием слова «реализм», объясняя это тем, что господину Араи будет неприятно отвечать на них. Впрочем, мы и не собирались упрекать разработчика. Ведь ясно, что геймерам нужны самые разные гонки – и те, где все по-настоящему, и совершенно мультяшные и бесшабашные, и такие, как Initial D, – имитирующие рисованную графику, но все же достаточно продуманные, чтобы заинтересовать поклонников обычных гонок.

- Российские геймеры не очень хорошо знакомы с мангой, играми и аниме Initial D. Пожалуйста, расскажите вкратце о мире Initial D. Почему он так популярен?
- Все началось с манги, то есть, комиксов Initial D. Эти комиксы публикуются в очень известном у нас журнале – Young, который нацелен на тинейджерскую аудиторию. Всем этим мальчикам и девочкам – до 18 лет, а в 18 лет молодые японцы получают водительские права. Именно поэтому аудитории журнала очень интересны автомобили, они ими прямо-таки грезят. А главный герой Initial D – как раз обычный школьник-старшеклассник без особых талантов и суперспособностей. Единственное, что он хорошо умеет делать, – классно водить машину. И такой герой не может не понравиться читателям. В Японии сейчас вышло уже более 30 томов манги, которые в сумме разошлись тиражом в 40 миллионов копий. Это самые популярные комиксы про гонки.

- Представьте себе, что мы ничего не знаем об Initial D, кроме того, что это «какие-то гонки». Каковы отличительные черты игры?
- Ну, смотрите. Во-первых, наша Initial D – первая игра для аркадных автоматов по мотивам Initial D. Версии для PSP и PS2, кстати, тоже первые. Но самое главное: аркадная Initial D использует карту памяти, которая сохраняет достижения геймеров.

- Кстати, насколько нам известно, существует три версии Initial D: Arcade Stage. Чем они отличаются?
- В плане геймплея – ничем. Главная особенность – сюжетный режим. Ведь комиксы развиваются, в них появляются новые герои, новые соперники, новые сюжетные коллизии. И в каждой новой версии Initial D: Arcade добавляются новые персонажи, соответствующие комиксам.

- А четвертая будет?
- *(Смеется)* Босс не разрешает об этом говорить. Ну... понимаете, я сейчас очень-очень занят. А вот чем именно занят – не скажу.

- Какая из игр по мотивам Inital D наиболее популярна в Японии и почему?
- В Японии популярны все версии – аркадная, для PS2 и PSP – но среди разных геймеров. Давайте попробуем посчитать. В аркадной версии надо платить 100 йен (около 25 рублей) за игру, а это дороговато для школьников. Поэтому в Initial D: Arcade Stage играют студенты и молодые специалисты, которые имеют постоянный доход. Игра для PS2 стоит 7000 йен (переиздание в серии PlayStation 2 the Best – всего 4000), но за нее надо заплатить один раз. Школьники откладывают деньги, которые им дают на карманные расходы, и потихоньку накапливают на диск. Любопытно, что на чемпионате по аркадной версии победил 12-летний мальчик. Уверен, что тренировался он как раз дома.

- Расскажите, пожалуйста, подробнее о картах памяти. Дело в том, что в России есть аркадные автоматы Initial D: Arcade Stage, но владельцы залов отчего-то отключают функцию с карточками... Почему – непонятно.
- Действительно, очень странно. Сейчас объясню. В традиционных аркадных гонках все предсказуемо: один раз откатался, чего-то добился или нет, посмотрел на свои результаты, и это все. На этом игра заканчивается. Человек потратил деньги, получил один раз удовольствие и забыл об этом. Мне это не понравилось, я увидел здесь ограничение традиционных аркадных гонок. Именно поэтому я предложил концепцию карт памяти. В Initial D: Arcade Stage человек тратит стойеновые монетки не просто так, потому его достижения записываются на особые карты. Геймер накапливает некий внутриигровой опыт и получает новые возможности! Например, он может водить более быстрые машины и соревноваться с более сильными соперниками. И ему необязательно посещать один и тот же аркадный центр – можно поехать хоть в США, достать свою карточку и показать класс заокеанским братьям по разуму!

- Жаль, что с Россией так не получится... У нас, кстати, с аркадными играми дела обстоят не очень хорошо. Многие предпочитают многопользовательские игры на PC. Ведь так можно сидеть дома и соревноваться с кем угодно со всего мира. Как думаете, онлайновые развлечения смогут потеснить аркадные игры в Японии и во всем мире?
- Нет-нет, я думаю, что аркадные игры вполне могут выжить, даже несмотря на бум онлайновых игр. Вот мне лично очень нравятся FPS по сети и я много времени уделяю тому, чтобы побегать в Unreal Tournament. Однако удовольствие, которое получаешь от аркадных игр, оно ведь совершенно другое! Очень приятно собрать компанию друзей и пойти вместе с ними в хороший аркадный центр. А если нет никого под рукой – отправиться туда одному и бросить вызов совершенно незнакомым людям. Особенно мне нравится, когда я случайно натыкаюсь на настоящего профи, который меня громит в пух и прах. А секрет ведь очень прост – когда видишь человека, с которым соревнуешься, ощущения совершенно другие. Ну и оборудование в залах – не чета тому примитиву, который стоит дома.

- Расскажите чуть подробнее о турнирах по Initial D? Как часто они проводятся, насколько популярны?
- Всего в Японии было четыре турнира по Initial D. Я имею в виду, общенациональных турнира! Любопытно, что во всех победили 12-14-летние подростки. И это, я думаю, весьма показательно.

- Российские поклонники аниме привыкли к смазливым мордашкам героев – как мальчиков (бисененов), так и девочек (биседзе). Поэтому когда они видят Initial D, то зачастую ругаются и говорят, что дизайн персонажей ужасен. Как с этим обстоят дела в Японии? Поймите меня правильно, я лично считаю, что Initial D посвящен машинам и крутым гонкам, и не так уж важно, как Сюити Сигэно рисует людей...
- Я понимаю, что требования к анимации и комиксам отличаются от страны к стране. Например, в США популярен комикс Dragon Ball Z, однако в Европе людям нравятся вещи со, скажем так, более сложным сюжетом, вроде Akira. Например, во Франции это так. Уже не знаю, как в России. Кстати, какое самое популярное аниме в России?

- Ну, пожалуй, Neon Genesis Evangelion.
- О, хороший выбор. *(все семь японцев, сидящие за столом, начали перешептываться).* Так вот, в Японии действительно многим не нравится дизайн персонажей в Initial D. Однако мне кажется, что привлекательным Initial D как раз делает нарочитая простота главного героя. Он не супермен, не красавец, он вырос в неполной семье (воспитывала мать-одиночка), однако он самостоятельно сумел получить великолепные водительские навыки, и он раз за разом побеждает все новых и новых соперников. Очень многие узнают в нем себя и получают в аниме какую-то моральную поддержку.

- А что вам больше нравится, манга Initial D или аниме? Об играх, понятное дело, не спрашиваю...
- Мне нравится больше манга. Просто потому, что это оригинал. Например, если взять мир Gundam – ну, знаете же, мыльная опера про гигантских боевых роботов – то там мне больше нравится аниме. Тоже потому что это оригинал – только он передает мысли создателя наиболее правильным образом.

- Играете ли в гонки конкурентов, какие вам больше по душе?
- О, знаете, я могу считать себя завзятым геймером. Смотрю все гонки, которые выходят. И я очень большой фанат Gran Turismo, играл во все части и очень-очень люблю все, что делает Polyphony Digital. Очень жду новую часть.

- В Sega всегда было две команды, которые делают гонки. Есть ваша студия, которая занимается Initial D и Sega Rally, и есть Sega AM2, на счету которой – Outrun. Вы считаете друг друга соперниками или, наоборот, обмениваетесь идеями?
- Да, конечно, какое-то небольшое соперничество есть. Мне ведь будет приятно, если я лично создам для нашей компании действительно интересные гонки, которые круче, чем у соседей. Что касается обмена идеями, то в случае с Initial D его не было. Понимаете, все зависит от ситуации. Просто Initial D и Outrun – совершенно разные игры. А были бы похожие – обязательно ходили бы друг к другу на чашку чая.

- Какова ваша следующая игра для PS2?
- Пока не могу сказать, идей нет. Может быть, геймеры подскажут, что им больше нужно?

- Собираетесь ли вы разрабатывать игры для аркадной платформы Sega Lindbergh?
- Увы, не могу ответить. Босс бдит.

- Тогда хотя бы намекните, как вы относитесь к консолям следующего поколения. Вне зависимости от ваших конкретных планов на них.
- Я считаю, что у каждой консоли есть набор наиболее подходящих для нее игр. И люди выбирают приставку, исходя из того, какие игры для нее обычно делают. Очень многое зависит от контроллера консоли, того, как он подходит к различным жанрам и типам игр. Например, на Nintendo Revolution вас наверняка будут ждать очень необычные проекты.

- Напоследок скажите что-нибудь нашим читателям...
- Рубитесь в игры от Sega на PS2 и аркадных автоматах в свое удовольствие. И не сидите дома сиднем! Отправляйтесь в аркадные клубы с друзьями и развлекайтесь на полную катушку.


DAXTER
100%
эффективность
в борьбе с паразитами
PSP
7+

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Александр Куляев
stark.eddard@gmail.com



ЭЙ, ПАРЕНЬ, ТЫ ЧАСОМ В FABLE НЕ СНИМАЛСЯ?



БАНД… ГРУППА ГЕРОЕВ НА ПУТИ К МЕСТУ НАЗНАЧЕНИЯ.

SpellForce 2: Shadow Wars



О ресурсах замолвите слово

Разработчики решили упростить переусложненную в первой части хозяйственную составляющую. Теперь нам необходимо добывать всего лишь 3 ресурса: камень, серебро и так называемую «лению». Да и база стала меньше напоминать город, а больше соответствовать классическому образу. Пока что не очень понятно, хорошо это или плохо. Нас освободили от значительной доли микроменеджмента, но потерялось и четкое разделение рас по потребностям.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Jowood
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI/ «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	Phenomic Game Development
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА ВЕРСИЯ:	апрель 2006 года

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 2 Ггц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://spellforce.jowood.com/sf2

Этот год для немецкой игровой индустрии не пройдет даром. Сразу две популярные серии родом из Германии обзаведутся продолжениями. Речь идет, конечно же, о Gothic 3 и SpellForce 2: Shadow Wars. И если выход очередной части саги о похождениях матерого рецидивиста намечен только на сентябрь, то сиквел самой удачной RTS/RPG появится буквально одновременно с этим номером журнала.

Желая привлечь как можно больше внимания к своему детищу, разработчики выпустили увесистую демо-версию. Трудолюбивые ремесленники из Phenomic Game Development расщедрились на две начальные миссии основной кампании и дополнительную карту. Причем последняя на поверку оказалась также частью кампании.

В пределах этих небольших клочков мира Эо нам дозволено делать то же самое, что и в финальной версии игры. Но обо всем по порядку. Пропустив вступительные ролики, попадаем в меню, которое на фоне последних анимированных шедевров смотрится весьма блекло. Но это не главное, поэтому приступаем к созданию персонажа. Выбираем пол, затем внешность нашего альтер-эго, придумываем имя и… и все! А как же распределение характеристик, спросите вы? Должен с прискорбием сообщить, что их больше нет, а создание героя на этом и завершается. Разработчики основательно перелопатили ролевую систему, оставив от прежней рожки да ножки. Теперь развитие основных персонажей зиждется на новой системе умений, разделенной на две ветви: боевую и



АНИМАЦИЯ УДАРОВ СТАЛА НАМНОГО РАЗНООБРАЗНЕЕ.









ТЕХНОЛОГИЯ SPEEDTREE, С ЛЕГКОСТЬЮ ОТОБРАЖАЮЩАЯ БУЙНУЮ РАСТИТЕЛЬНОСТЬ, ИСПОЛЬЗУЕТСЯ СЕЙЧАС ПОВСЕМЕСТНО.

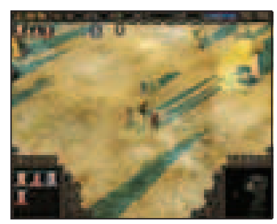
Как брат брата повстречал

Как и в первой части, нет подробной настройки внешнего вида персонажей. Нам доступны лишь два десятка заранее заготовленных шаблонов для каждого пола. Не слишком много, но и не мало. Беда в том, что эти же модели разработчики не моргнув глазом использовали и в игре. Так что порой приходится встречать близнецов главного героя. Беседа двух одинаковых с лица NPC в разных одежках, которые даже не подозревают о своей похожести, с одной стороны, веселит игрока, но и разрушает правдоподобность происходящего.

магическую. Каждый навык, (всего их насчитывается 38), можно прокачивать трижды, причем второй и третий ранги обычно дают доступ к специальным умениям.
Прокачка имеет древовидную структуру: так, чтобы при повышении уровня на единичку улучшить владение тяжелым оружием, необходимо сначала прокачать общее боевое умение и ближний бой. Просто и удобно, но многим поклонникам оригинала такое решение покажется шагом назад. Впрочем, не будем делать далеко идущие выводы о ролевой системе на основании демо-версии.
А вот о чем стоит говорить исключительно восторженно, так это о графике. Выглядит игра на все пять с плюсом, даже несмотря на то, что в демке заблокирована возможность выставить максимальный уровень детализации. Персонажи и окружающий мир и на средних настройках смотрятся потрясающе. И дело тут не только в огромном количестве полигонов, но и в талантливом дизайне. Пасторальные луга, небольшие дубравы, внушительные каменные крепости, – все это прорисовано с большой любовью и вниманием к деталям.
Однако на одной графике игру не вытянуть, хотя, глядя на местные красоты, в этом можно и усомниться. С геймплеем же дело обстоит не столь радужно. Принцип «обвести всех рамочкой и послать в бой» по-прежнему работает очень и очень неплохо. Конечно, не помешает вовремя использовать специальные способности героев, но в основном прием «навались всем миром» выручает исправно. Горю поможет интересная и захватывающая сюжетная линия, а также умело выстроенные задания: и то, и другое, к счастью, просматривается уже в демо-версии. Безусловно, нас ждет качественный и интересный проект. Правда, вопрос «сможет ли сиквел превзойти оригинал» по-прежнему остается открытым.



ТОРГОВАЯ ПЛОЩАДЬ ГОРОДКА, ЖИТЕЛИ ЗАНИМАЮТСЯ СВОИМИ ДЕЛАМИ. И ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, ЭТО ЧАСТИЧНО RTS!



Варкалось. Хливкие шорьки…

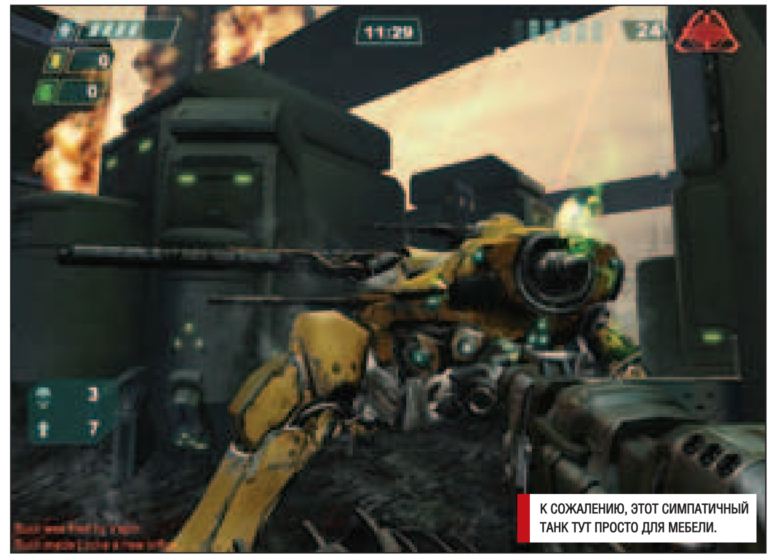
Еще первая часть прославилась впечатляющей графикой – неспроста ее прикладывали к мощнейшим видеокартам. Продолжение ничем не уступает. Спецэффекты и анимация, учитывая размах сражений, – на высоте. Особенно восхищает смена времени суток – красиво до неприличия.



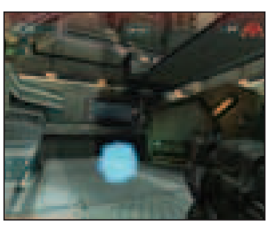
Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru




ТОЛЬКО КОГДА НАВЕДЕТЕ ПРИЦЕЛ НА ЛИЦО ИГРОКА, УЗНАЕТЕ – СТРЕЛЯТЬ ИЛИ НЕ СТРЕЛЯТЬ.


К СОЖАЛЕНИЮ, ЭТОТ СИМПАТИЧНЫЙ ТАНК ТУТ ПРОСТО ДЛЯ МЕБЕЛИ.

WarPath



ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Groove Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Digital Extremes
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ДАТА ВЫХОДА:	весна 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.groovegames.com/Games/Warpath

Пара слов о режиме мультиплеера

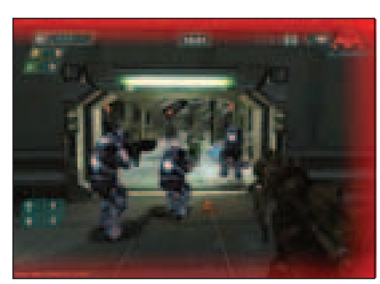
Нас не на шутку настораживают ограниченные возможности многопользовательской части WarPath. В последние годы редко появлялся онлайновый шутер, который предлагал меньше 16 режимов мультиплеера. Digital Extremes упоминают только о четырех видах: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag и Frontline Assault. А вот карт, к счастью, должно хватить с лихвой – не менее 25 живописных уровней.

После не слишком удачной Pariah разработчики из Digital Extremes решительно настроились вернуть себе доброе имя. Авторы отличных командных шутеров Unreal Tournament 2003 и Unreal Championship вступили на «Тропу Войны», чтобы вновь оказаться на арене онлайновых сражений.
По традиции, под «капотом» укрепили безотказную парочку движков: графический Unreal Engine 2.5 и физический Karma Physics.

НАЗАД В КАТАКОМБЫ

Опробовать все новые технологии в демо-версии игры в полной мере не удалось. Две карты, кое-как собранные дизайнерами из заготовок и старых текстур, представляют собой весьма печальное зрелище. Приходится закрывать глаза на пустые, безликие помещения и с головой погружаться в суматошную беготню по уровню. Не обращая внимания на окружающее убожество, начинаем охоту. Правда, обнаружить врага, в которого можно всадить пулю, удастся далеко не сразу.
Похоже, разработчикам из Digital Extremes показалась, что Unreal Tournament 2003 получился слишком медлительным. Поэтому поединки в Warpath проходят в таком бешеном темпе, что угнаться за соперниками попросту невозможно. Если другие геймеры тоже не справляются с высокой скоростью, и с ними можно бороться на равных, то вот искусственный интеллект доставит вам немало хлопот. Особенно это чувствуется в режиме Deathmatch, в котором каждый завалящий бот считает своим долгом подстрелить нерасторопного игрока. Добавляют трудностей блеклые текстуры и похожие модельки: наверняка узнать, друг или враг перед тобой, можно лишь наведя на подозреваемого прицел. Учитывая, что по уровню все носятся как угорелые, задачка еще та, а боты такими вопросами не озадачиваются и стреляют, как только видят игрока.





А БУДЕТ ЛИ НОВЫЙ UNREAL TOURNAMENT?

Пока WarPath не дотягивает даже до уровня Unreal Tournament 2004. В полной версии игры будет всего восемь видов оружия, начиная с перочинного ножа и заканчивая снайперской винтовкой. Стоит признать, что пушки в WarPath смотрятся вполне внушительно – и стреляют неплохо. Рассчитывать на появление хита не стоит, но до выхода Unreal Tournament 2007 поупражняться в меткости можно и на «Тропе Войны». ■



газ в пол,
пистолет с предохранителя –
ЗАКОН на твоей стороне!
PC CD-ROM
СПЕЦОТРЯД
«КОБРА 11»
НОВЫЙ ФОРСАЖ
PC CD-ROM
СПЕЦОТРЯД
«КОБРА 11»
убойные автогонки
по мотивам
популярного ТВ-сериала


ХРАБРЫЙ ПОЖАРНЫЙ С ОГНЕТУШИТЕЛЕМ НАПЕРЕВЕС СМОТРИТСЯ НИЧУТЬ НЕ МЕНЕЕ ГЕРОЙСКИ, ЧЕМ НИК МЭЙСОН С АВТОМАТОМ.


КАЖЕТСЯ, В URBAN CHAOS НАШИ УСЛУГИ МОГУТ И НЕ ПОНАДОБИТЬСЯ – ГОРОД И ТАК ДОТЛА ВЫГОРИТ ВМЕСТЕ СО ВСЕМИ ТЕРРОРИСТАМИ.


СКОЛЬКО БЫ НИ БЫЛО В ИГРОВОМ ПРОЦЕССЕ ИННОВАЦИЙ, БЕЗ ВНУШАЮЩЕЙ УВАЖЕНИЕ ПУШКИ ПРИЛИЧНОМУ ШУТЕРУ НЕ ОБОЙТИСЬ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Rocksteady Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2006 (Европа)

ОНЛАЙН:
http://www.eidos.co.uk/games/embed.html?gmid=182

Urban Chaos: Riot Response

Надоела роль бессердечной машины для убийства героя? Станьте машиной для убийства, которая подрабатывает охраной медсестер и пожарных!

Жанр шутеров с видом от первого лица, как и вся игровая индустрия, пусть и не пребывает в застое, но переживает затяжной период ленивого покоя. Да, что ни день разработчики всех мастей грозятся перевернуть его с ног на уши, а потом обратно, но дальше обещаний и улучшения графики дело обычно не идет. В лучшем случае изобретут оригинальный набор оружия (и не спрашивайте, что среди «оригинального» делает родной, с детской песочницы, шотган) или прикрутят к движку реалистичную физическую модель (во время демонстрации возможностей которой главгерой реалистично застрянет в неудачно подвернувшейся на пути стене). А вот геймплей, как тот самый воз, и ныне там, где его оставили дедушки из id Software; в FPS нам все еще приходится тупо стрелять по всему, что движется. Впрочем, свет в конце тоннеля временами брезжит. И пусть он тускловат, неверен и того и гляди погаснет, идти на него все равно стоит – а вдруг там что-то интересное, необычное?

Urban Chaos: Riot Response как раз и претендует на роль путеводной FPS-свечки. Проект, в графе «жанр» которого твердой рукой издательства Eidos прописано «шутер с видом от первого лица и никаких гвоздей», в отличие от многих своих однополчан, не угрожает разнести в клочья все каноны – он просто собирается немного взбаламутить скучное болотце.

Хотя на первый, не слишком пристальный, взгляд плод многотрудной работы британской Rocksteady Studios не претендует вообще ни на что. Типичная история про героя, который, если что, не только слона на скаку и в горящую избу, но и носорогу рог откусит, вряд ли способна повергнуть умудренных нас в священный трепет. Да и сам герой – Ник Мэйсон – явно не обладает харизмой Макса Пэйна или хотя бы Сорок Седьмого.

И канула бы Urban Chaos в Лету, как и многие другие проекты до нее, кабы не одно маленькое, но очень отважное «но». Бороться с терроризмом, бандитизмом и другими противоправными явлениями

Roll Call + Zero Tolerance = Urban Chaos?

На тернистом пути к славе игре-героине нашего превью пришлось столкнуться не только с привычными для всех игровых проектов трудностями, но и пережить целых две смены названия. При первом упоминании она носила имя Roll Call, которое впоследствии было заменено на Zero Tolerance. А совсем недавно, в начале этого года, издательство Eidos в очередной раз переименовало многострадальный шутер, окрестив его Urban Chaos: Riot Response. Причины последнего изменения неизвестны, но, возможно, это связано с тем, что игра под названием Zero Tolerance уже появлялась на свет, и в Eidos попросту решили не связываться с исками по поводу нарушения авторских прав.





ПОЛЮБУЙТЕСЬ – ХУЛИГАН ЖАРЕНЫЙ, ОДНА ШТУКА. ИМЕННО ТАК ВЫГЛЯДИТ ОБЕЩАННОЕ РАЗРАБОТЧИКАМИ РЕАЛИСТИЧНОЕ ПЛАМЯ.



«КАКОЙ ДОМ, КАКОЕ ДЕРЕВО?! ИЗБ ГОРЯЩИХ – И ТО НА ВСЕХ НЕ ХВАТАЕТ!»

Наперегонки со временем

В планы разработчиков не входит создание полноценного игрового мира: вся игра будет разбита на этапы, причем, помимо дюжины основных миссий, Urban Chaos: Riot Response предложит геймерам в качестве развлечения и несколько дополнительных заданий. Правда, выдавать их будут вовсе не за красивые органы зрения, а за выполнение определенных задач. К примеру, захват живым террориста, взявшего в заложники полицейского, как раз и увенчается получением новой миссии. Убить подлеца, конечно, проще, но и бонуса вам тогда не видеть. Всего таких «подарков» планируется шесть штук, и в каждом из них игроку предстоит выполнить задачу в кратчайший срок, соревнуясь не только с врагами в меткости, но и с секундомером в скорости. Не исключено, что успешное прохождение этих миссий обернется для игрока еще какими-то материальными благами вроде дополнительного оружия.





Все, как в настоящем шутере: богатый арсенал оружия, симпатичная графика и серьезная физическая модель.

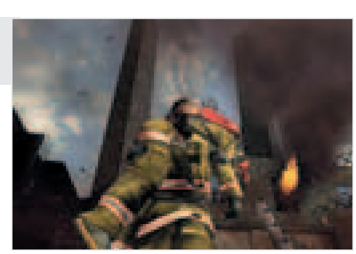
ТАЗЕР ОБЫЧНО ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ЗАХВАТА ПРОТИВНИКОВ ЖИВЬЕМ. НО ЕСЛИ ПОДЕРЖАТЬ КНОПОЧКУ ПОДОЛЬШЕ...

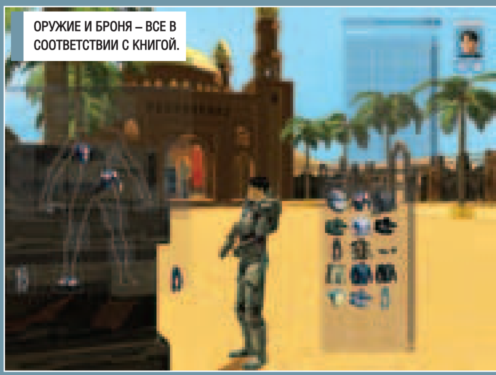


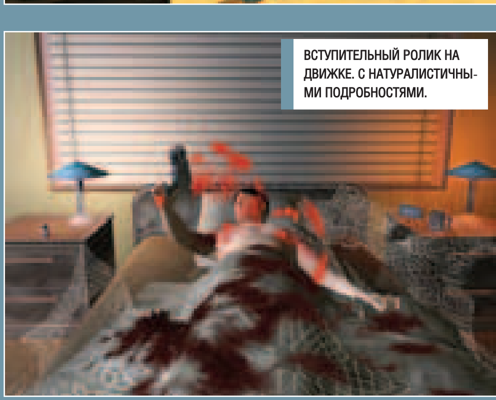
нашему альтер-эго придется не в гордом одиночестве, а при поддержке служб экстренного реагирования. Наравне с ним, вселенское зло будут душить обычные полицейские, пожарные, медики, а смертоносному Нику со всей этой братией придется взаимодействовать. Валяется посреди улицы раненный заложник? Сопроводите к нему медсестру, прикрывая ее от пуль, если понадобится, хоть собственным телом. Пожарные бросились гасить пламя, разожженное бандитами? Будьте любезны охранять их все это время. Но, несмотря на необходимость заботиться о более слабых соратниках, Ник все равно остается бравым героем, и борьба с преступниками будет его первостепенной задачей. Именно погони, перестрелки и аресты составят основную часть игрового процесса Urban Chaos. И здесь все будет как в самом настоящем шутере: богатый арсенал оружия, симпатичная графика, серьезная физическая модель. Не стоит забывать, что Riot Response – это все-таки FPS, а не симулятор сиделки. А значит, большую часть игрового времени придется исступленно дергать спусковой крючок и наблюдать, как враги, которым хватило глупости заступить супермену дорогу, валятся наземь, разбрызгивая по стенам кетчупкровушку и теряя по пути необходимые части тела. Аминь. ■

Rocksteady Studios

Студия Rocksteady не была представлена широкой публике, так как до сих пор не выпустила ни одной игры, и Riot Response станет ее дебютным проектом. Но опыт у разработчиков, тем не менее, есть – и весьма немаленький. Дело в том, что сформирована Rocksteady бывшими сотрудниками студии Argonaut Games, ответственной за появление на свет немалого числа разнокалиберных хитов, среди которых особо стоит отметить Star Fox для SNES (1993) и Croc: The Legend of Gobbos для PC, Saturn и PS one (1997). А вот чем господа разработчики занимались последние девять лет – тайна, покрытая мраком, есмь. Авось – за учебниками по геймдеву.




ОРУЖИЕ И БРОНЯ – ВСЕ В СООТВЕТСТВИИ С КНИГОЙ.


ВСТУПИТЕЛЬНЫЙ РОЛИК НА ДВИЖКЕ. С НАТУРАЛИСТИЧНЫМИ ПОДРОБНОСТЯМИ.


ПОЕДИНОК С БУЛРАТИ ИЗ ПЕРВОЙ КНИГИ. ПРАВДА, НАЗВАНИЯ И ВНЕШНОСТЬ РАС ИЗМЕНЕНЫ ВО ИЗБЕЖАНИЕ КОНФЛИКТА С СОЗДАТЛЕЯМИ MASTER OF ORION.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Саша Глаголев
glagol@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG/MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Deep Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	один/тысячи
ДАТА ВЫХОДА:	Середина 2006 года

ОНЛАЙН:
http://deepgames.ru

Императоры иллюзий

Дорогой Сергей Васильевич! Когда поедете получать Нобелевскую премию, не забудьте, кто Вам ее напророчил!

Далекое будущее. Только что отгремела война. Погибли миллиарды, выжили тысячи. Несмотря на перемирие, человечество грызется со всеми разумными расами. Правил нет. Смерти, по большому счету, тоже. За деньги любой желающий может сделать копию сознания в чудо-машине аТан и после гибели возродиться на ближайшей станции, сохранив все воспоминания. Всем заправляет один-единственный человек – президент корпорации «аТан». А еще есть Император, зависимостью такой весьма недовольный… В общем, типичная космическая опера. С одной поправкой: это сочинил Лукьяненко. Вас уже, наверное, заинтересовало жанровое определение проекта – RPG/MMORPG. Это не ошибка.
В игре предусмотрены два режима. В однопользовательском есть сюжет (подчистую содран с книжки, но с возможностью иначе пройти некоторые эпизоды), NPC (озвучены профессиональными актерами), а также серьезная ролевая система. Единственное, чего в «сингле» нет, – возможности перенести персонаж в онлайн. Поэтому, если вы озабочены воспитанием терминатора, лучше сразу соваться в Сеть. Там, конечно, легко схлопотать по сопатке и другим жизненно важным органам, зато никаким сюжетом руки не связаны. Выбирай один из множества классов, путешествуй по Вселенной, выполняй задания. Стать вольным торговцем или сделать карьеру в Службе Имперской Безопасности – и постоянно копить деньги на аТан. Если в момент смерти на счету игрока не будет нужной суммы, персонажа придется удалять и начинать сначала.
Есть и другие новости, которые обрадуют не каждого. Если вы приметили чудовище и решили схлестнуться с ним ради опыта, шмоток и артефактов, не спешите лезть на рожон. Оглядитесь: не поджидает ли кто в кустах! В драку без вашего согласия может вмешаться посторонний и прибрать к рукам все лавры – PvP разрешен почти везде, кроме городов, космопортов и офисов «аТан». Разработчики никого не собираются насильно «делать хорошим». Как знать – зря или нет? Как говаривал герой другой книги Сергея Лукьяненко, «легче погасить в себе свет, чем рассеять тьму вокруг»… ■

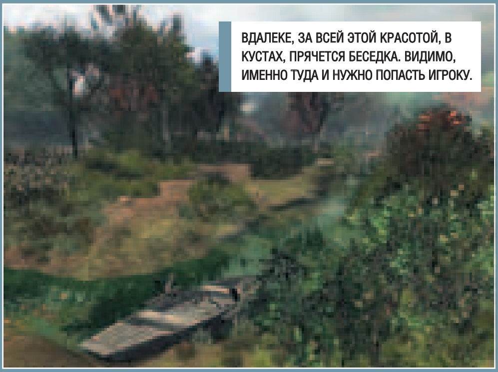
Так рождается книга

По признанию самого писателя, толчком к созданию «Линии грез» послужило вот что: «Случайная сценка – дети, которые сновали на перекрестке и «мыли» окна машин. Почему-то представился космопорт, где такие же дети будут подбегать к садящимся кораблям и предлагать «почистить дюзы», например. Потом захотелось провести связь между этой сценкой и тем миром, что я представлял, играя в Master of Orion. Потом захотелось начать роман… со сцены смерти главного героя. И сделать этого героя не слишком-то положительным…». Полный текст интервью ищите по адресу: http://www.rusf.ru/lukian/faq/lg/index.htm.

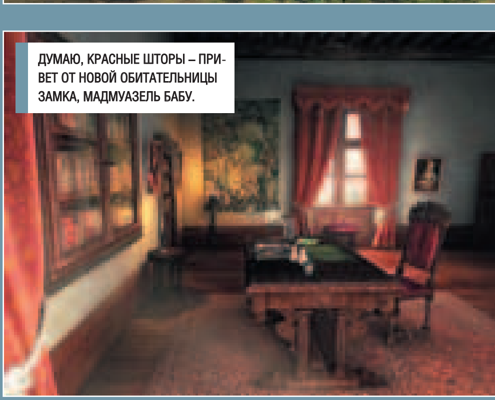




У кого в сердце нет места страху,
у того в голове найдётся место пуле
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
ураганные боевики
Первая кровь
Возмездие
Миротворцы
Картель
Черный ястреб
Спецназ
Кинжал



ВДАЛЕКЕ, ЗА ВСЕЙ ЭТОЙ КРАСОТОЙ, В КУСТАХ, ПРЯЧЕТСЯ БЕСЕДКА. ВИДИМО, ИМЕННО ТУДА И НУЖНО ПОПАСТЬ ИГРОКУ.



ДУМАЮ, КРАСНЫЕ ШТОРЫ – ПРИВЕТ ОТ НОВОЙ ОБИТАТЕЛЬНИЦЫ ЗАМКА, МАДМУАЗЕЛЬ БАБУ.



ПРИЗНАЮСЬ, НИКОГДА НЕ БЫЛА В АМБУАЗЕ, ГДЕ НАХОДИТСЯ МУЗЕЙ ДА ВИНЧИ. НЕУЖЕЛИ ЭТО И ЕСТЬ ЗАМОК КЛУ? КАКОЙ-ТО ОН МАЛЕНЬКИЙ...

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nobilis
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Elektrogames, TotM Studio, Kheops Studio, Mzone Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	весна 2006

ОНЛАЙН:
http://www.kheopsstudio.fr/site/games.php?lang=2&op=show&id=6

The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript

После Жюля Верна настал черед да Винчи. Хорошо пошло!

Список потенциально причастных к будущей игре студий, фондов и культурных организаций хоть и не дотягивает до упоминающихся в крылатой фразе семи нянек, однако все равно вызывает невольную оторопь. В деле засветился даже музей да Винчи Chateau du Clos Luce, причем не просто его сотрудники, а сама постройка.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Это сейчас в замке Клу музей, а когда-то давно он был (правда, весьма недолго) домом великого живописца. За три года до смерти Леонардо по приглашению Франциска I прибыл во Францию и поселился здесь, чтобы, как распорядился король, «думать, мечтать и творить». Вместе с да Винчи приехал его ученик Франческо Мельци, которому после смерти мастера достались записи и дневники покойного. До наших дней сохранились около семи тысяч страниц текста, а сколько на самом деле написал гениальный художник и ученый, остается только гадать. Очень легко представить, что где-нибудь в тайнике замка тебя ждет 7001-я страница…

НЕТ, СЫНОК, ЭТО ФАНТАСТИКА

Честолюбивому юноше Вальдо не досталось места в настоящей истории, но он неплохо устроился в роли главного героя приключенческой игры. Итак, Вальдо – ученик Франческо Мельци, точнее, был им. Почему учитель внезапно выгнал его – загадка для молодого человека. Неясно также, кто его новый покровитель, приславший таинственное письмо. В послании упоминается секретный документ, оставшийся после смерти Леонардо спрятанным в замке Клу. Вальдо нужно получить бумагу, но это не так просто: свято место пусто не бывает.
Куртизанка Бабу – вот чей покой охраняют теперь старые стены. Какое падение нравов! А ведь, бывало, здесь жили члены королевской семьи – еще в конце пятнадцатого века король Карл VIII приобрел замок для своей жены. Вероятно, тогда же появился и подземный ход, соединяющий Клу и королевскую резиденцию Chateau d'Amboise, находящуюся неподалеку.
Но вернемся от реальной истории к вымышленной. Вальдо предстоит

А ты побрил на ночь брови?

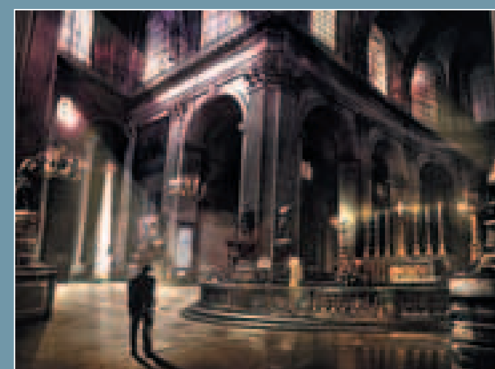
Фигура и творчество да Винчи, несомненно, уже при его жизни стали поводом для многочисленных домыслов. Что ни возьми: хоть Джоконду, хоть чертеж парашюта – везде Леонардо опередил свое время. Откуда он черпал вдохновение? Какому демону продал душу? Загадка на века для всех мистиков планеты. Кем его выставят на этот раз – гостем из будущего или, может быть, космическим пришельцем? Что бы ни придумали создатели, выбор не должен быть банальным. Объяснениями в духе школьной учительницы: «У Джоконды загадочное лицо, потому что она по моде того времени сбрила брови» от бывалых любителей приключений не отделаться.





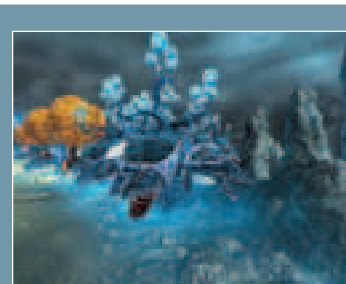
ДА ВИНЧИ БЫ ПОРАДОВАЛСЯ, ГЛЯДЯ НА ТО, В КАКУЮ ТРЕХМЕРНУЮ МОДЕЛЬ ПОТОМКИ ПРЕВРАТИЛИ ЕГО АВТОПОРТРЕТ.

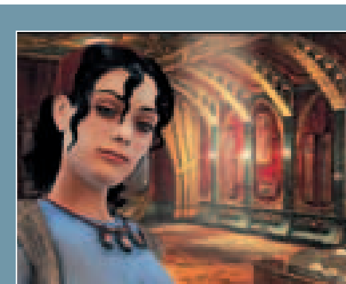




Достойное прошлое

Для Kheops Studio все началось в 2004 году, с выходом «Возвращения на таинственный остров» (Return to Mysterious Island). Было ли дело в том, что сценарий писался «по мотивам» Жюля Верна, а, может быть, в необычной системе конструирования предметов, – сказать сложно, однако новую трактовку приключенческого жанра многие приняли на ура. Потом настал черед Echo: Secrets of the Lost Cavern. Отношение к ней было спорным (некоторые идеи собирания предметов были доведены до абсурда), но, в целом, скорее, теплым. Буквально через пару месяцев после нее вышла Voyage: Inspired by Jules Verne («Путешествие на Луну») и заворожила многих удивительным очарованием ретрофантастики. После нее стало казаться, что Kheops еще долго будут окучивать благодатное наследие Жюля Верна, а они, гляди ж ты, на да Винчи переключились.





Там, где для головоломок не окажется места, на сцену выйдут герои «со сложным характером и скрытыми мотивами».



ИНТЕРЕСНО, КАКИМ ОБРАЗОМ ЭТИ РИСУНКИ ПРИКРЕПЛЕНЫ К КАМЕННОЙ СТЕНЕ? НЕУЖЕЛИ ГВОЗДЯМИ ПРИБИТЫ?

обвести Бабу вокруг пальца, представившись учеником Франческо Мельци, и получить доступ ко всем закоулкам замка.

КУДА ТЫ, ТРОПИНКА…

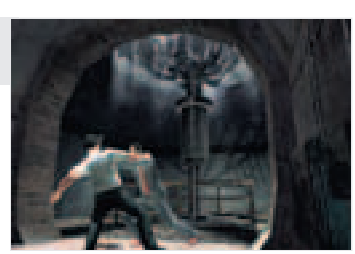
Так вот, подземный ход. Разработчики обеспечат нам аудиенцию у самого короля Франции.

Разумеется, так просто нас к нему не пустят. Загадки в духе знаменитейших чертежей Леонардо обещают разместить повсюду. Там, где для них не окажется места, на сцену выйдут герои «со сложным характером и скрытыми мотивами».

Бабу и король, страж замка по имени Сатурнин, группа таинственных персонажей с экзотическими именами, и даже… сам Леонардо. Я не собираюсь заранее раскрывать вам все секреты этой запутанной истории, однако авторы твердо клянутся свести Вальдо с маэстро да Винчи. Звучит как та старая история: «на самом деле он не умер, а ушел жить в Тибет», правда? Вот кое-что поинтереснее: решение головоломок и разгадка чужих тайн совпадут для Вальдо с нравственным выбором, чистота его совести будет взвешена, и результат приведет игрока к одной из четырех возможных концовок. Стоит ли ждать удачного сочетания истории и вымысла? Вспомним, что Kheops Studio делали раньше, и скажем – да, стоит. Они и не такого способны намешать, а мы скушаем, не подавимся, еще и добавки попросим. ■

Федот, да не тот

Не путайте Forbidden Manuscript с другим обнародованным проектом, содержащим в названии фамилию да Винчи. Sony, Take-Two и The Collective планируют выпустить игру по фильму. Экранизируют не официальную биографию художника, а бестселлер Дэна Брауна «Код да Винчи». Никакой «реконструкции исторической атмосферы», никаких куртизанок и королей. Сплошная современность. Судя по скриншотам, перед нами скорее action, чем adventure. К тому же The Da Vinci Code выйдет только на консолях.





КОНЕЧНО ЖЕ, ИГРА О ЛЮДЯХ-ИКС НЕ МОЖЕТ ОБОЙТИСЬ БЕЗ ДЕМОНСТРАЦИИ ИХ МУТАНТСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ.

САМОЕ НАГЛЯДНОЕ ОБЪЯСНЕНИЕ ГЕЙМПЛЕЯ: ВРАГОВ НАДО БИТЬ. И ЧЕМ БОЛЬНЕЕ, ТЕМ ЛУЧШЕ.

ДАЖЕ КЛОНИРОВАННЫЕ ВРАГИ НЕ СПОСОБНЫ ИСПОРТИТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ ДЕТАЛИЗИРОВАННОГО КОСТЮМА РОСОМАХИ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | XBOX 360 | NINTENDO DS

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360, PS2, Xbox, GC, Nintendo DS, GBA
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex (PS2, PSP)
РАЗРАБОТЧИК:	Beenox (PC), Z-Axis (PS2, Xbox, X360), Hypnos (GC), Amaze (DS); Wayforward (GBA)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	26 мая 2006 года (Европа)

ОНЛАЙН:
http://www.activision.com

X-Men: The Official Game of the Movie

Очередной летний блокбастер – с мордобоем и спецэффектами. В главной роли: Люди-Икс.

Испокон веков игровой индустрией правят три незыблемые истины: деньги зарабатывают на сиквелах, Питер Мулине – гений, а игры по мотивам фильмов всегда оказываются хуже, чем хотелось. И редкие исключения лишь в очередной раз подтверждают эти правила. Сегодня для нас актуально третье – непростые взаимоотношения кинофильмов и видеоигр. X-Men: The Official Game of the Movie – очередной «потенциальный шедевр» от издательства Activision, даже и в мыслях не имеет стесняться своего происхождения. Наоборот – выставляет родство с очередным фильмом о Людях-Икс напоказ прямо в названии (традицию эту заложил, как вы помните, Питер Джексон со своей обезьянкой). И пусть имя пока предварительное и на заборе мелом писанное, новый Икс-проект так навсегда и останется «игрой по мотивам фильма». Но ведь это не всегда плохо? Судя по всему, новая Икс-игра намерена въехать на вершину чартов продаж на плечах целлулоидного папочки. Все особенности, которые Activision включила в список достоинств, относятся к категории «ах, какой у нас будет замечательный Росомаха, совсем как в кино». Во главу X-Men: The Official Game of the Movie, как обычно, выставлены сами герои, их уникальные способности и, если угодно, харизма. Иначе говоря, Movie точно есть, а вот насчет Game – дело пока темное. Впрочем, надежда на лучшее остается. Три главных Икс-человека, еще рота Икс-мутантов на подхвате, история от сценариста второй и третьей частей фильма Зака Пенна и знатного комиксиста Криса Клэрмонта, ангажированные из киноленты, а заодно и совсем новые враги – у игры найдется, чем порадовать поклонников Икс-вселенной. К тому же, создается The Official Game of the Movie практически для всех современных платформ, так что аудитория у проекта более чем обширная. Но придется ли по вкусу людям, далеким от вселенной X-Men игра, в которой все компоненты существуют только для того, чтобы троица мутантов могла в полной мере продемонстрировать свои Икс-умения да надрать побольше супротивных задниц? Ответ мы получим не раньше мая. ■

Надбавка за вредность

В силу объективных причин портативные «Люди-Икс» не смогут брать игрока за жабры теми же приемами, какие используют их старшие товарки – придется изворачиваться. Для того чтобы привлечь внимание публики к версиям для GBA и DS, в Activision придумали в высшей степени коварный план – добавить в них эксклюзивных персонажей, которыми не удастся «порулить» на других платформах. Правда, пока неизвестно, какие именно представители Икс-коллектива удостоятся великой чести, но нет никаких сомнений в том, что фанатам X-Men дополнительные герои придутся по душе. Владельцам DS, помимо этого, полагается еще один бонус – управлять мутантами можно будет при помощи стилуса.





Lara Croft
Tomb Raider
Legend
КРАСОТА СПАСЕТ МИР
http://eidos.nd.ru/trlegend
eidos
BINK VIDEO
Jeep
DUCATI
ND GAMES



ВАНТУЗ ВМЕСТО ДУБИНЫ – ЯРКИЙ ОБРАЗЧИК ЮМОРА, КОТОРЫМ НАМЕРЕНА ПОТЧЕВАТЬ РЕБЯТИШЕК ИГРА.



ЧЕРЕПАШОНОК ВЕРН ВЫГЛЯДИТ ВЕСЬМА ПРИЛИЧНО. А ВОТ О «ТРАВЕ» У НЕГО ПОД НОГАМИ ЭТОГО НЕ СКАЖЕШЬ...



ПОМИМО ПЕРЕСКАЗА ЭПИЗОДОВ ИЗ МУЛЬТФИЛЬМА, OVER THE HEDGE ПРЕДЛОЖИТ ГЕЙМЕРАМ И ПОЛНОСТЬЮ ОРИГИНАЛЬНЫЕ УРОВНИ.



Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru



- **ПЛАТФОРМА:** PC, PS2, Xbox, GC, GBA, DS
- **ЖАНР:** action
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** Vellod Impex (PSP, PS2)
- **РАЗРАБОТЧИКИ:** Beenox (PC), Vicarious Vision (DS), Edge of Reality (PS2, Xbox, GC)
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ДАТА ВЫХОДА:** 23 июня 2006 года
- **ОНЛАЙН:** http://www.activision.com

Over the Hedge

Когда звери в кино начинают разговаривать, папы и мамы, вздохнув, откладывают деньги на новую видеоигру.

Угадайте с трех раз, о каком проекте речь: «Четыре говорящих зверюги путешествуют по окрестностям, жрут мусор из помоек и временами удачно шутят». Madagascar? Нет. The Zoo? Снова нет. Rainbow Six? Почти угадали, но все-таки нет. Это Over the Hedge – новая игра от издательства Activision, которая выйдет уже в июне в версиях для всего, что только в голову придет. Чем она отличается от прочих игрушек про мультяшных зверушек? Да, собственно, ничем.

Можно считать такие игры (как и все те многочисленные компьютерные мультфильмы, что заполонили в последние годы кинотеатры) плохими, хорошими, пресными или гениальными, но главной их отличительной чертой является то, что ничем они не выделяется на фоне своих товарок. Такая игра – как ваш утренний кофе – вкусная, бодрит, согревает, но остается точно такой же, какой была вчера, позавчера и неделю назад. Скукотища? Или нет?

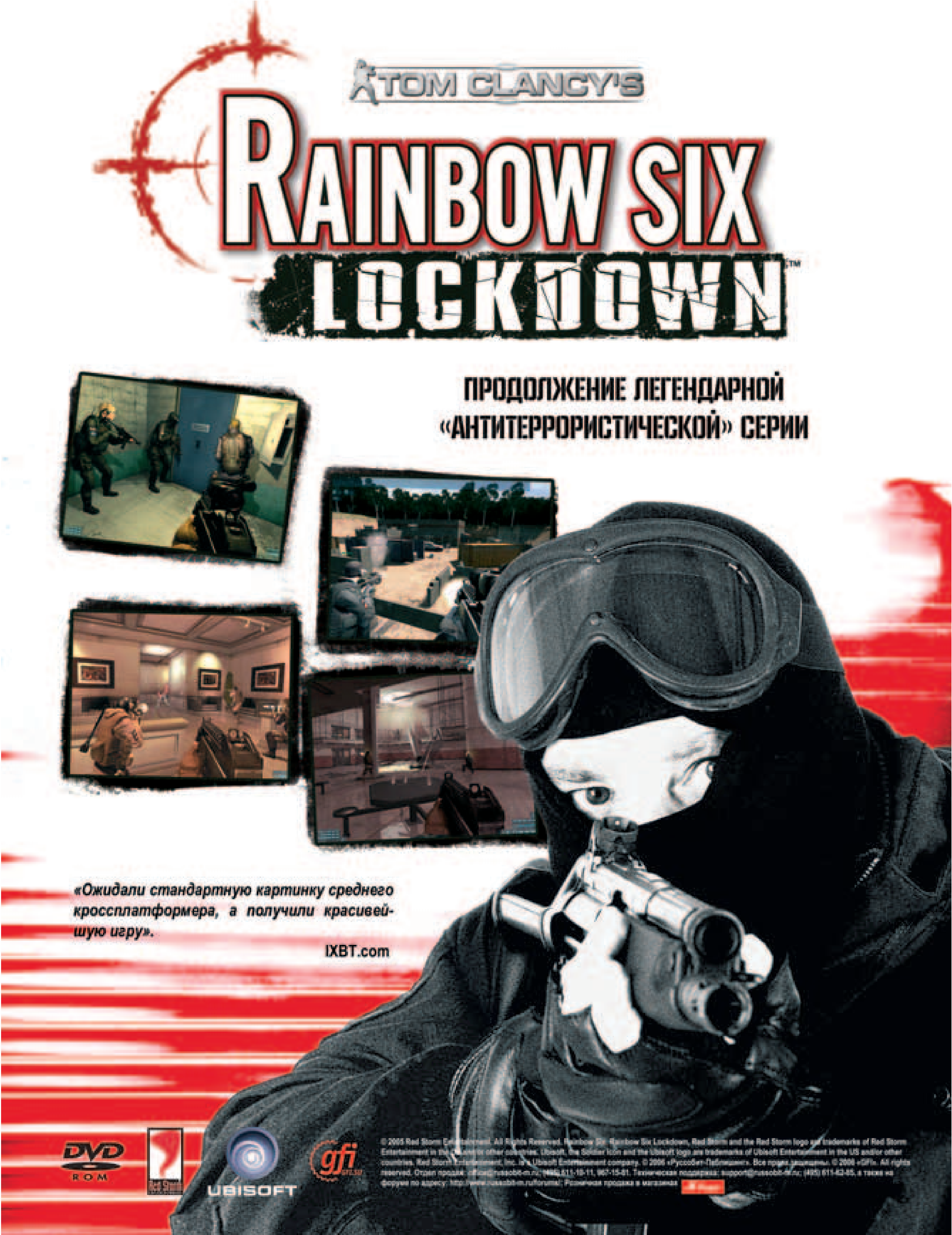
Создается Over the Hedge по мотивам одноименного мультфильма, который в России уже рекламируется под сочной вывеской «Лесная братва». И расскажет, как это ни удивительно, ту же историю, что и детище студии DreamWorks. Енот ЭрДжей, черепаха Верн (здесь должна быть дежурная шутка про «не путать с Вреном»), скунсица (или скунсячка?) Стелла и белка Хэмми шляются по пригороду, дивятся на странных людишек, спасают друзей и время от времени откалывают шуточки, чтобы очарованный зритель шумно бил в ладоши в кресле кинотеатра или, если говорить об игре, перед экраном телевизора.

Что касается геймплея, то и здесь нас не ждет ничего из ряда вон. Тарахтящее без перерыва зверье будет бегать, прыгать, решать головоломки и, как уже говорилось ранее, исследовать мусорные баки на предмет вкусной и здоровой пищи. Единственное «но» – одновременно в процессе примут участие сразу два персонажа. Одинокому геймеру придется переключаться между ними, чтобы, используя индивидуальные способности зверей, преодолевать препятствия, а в случае наличия поблизости товарища, не возбраняется проходить игру вдвоем в кооперативном режиме. Луч света в сонном царстве. ■

Везде и всюду!

Пресс-релиз Activision сообщает, что Over the Hedge появится в версиях для PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance и Nintendo DS одновременно. И если с версиями для «взрослых» систем все более-менее понятно, то портативные варианты «Лесной братвы», а точнее – вариант для DS, вызывают у нас живейший интерес. Виной всему, как обычно, уникальные возможности консоли Nintendo. Разработчики обещают использование не только стилуса и обоих экранов, но еще и микрофона, в который нужно будет дуть, чтобы как следует напугать врагов. Кроме того, ожидается на DS и мультиплеер, что ничуть не менее приятно, чем сопеть в микрофон.

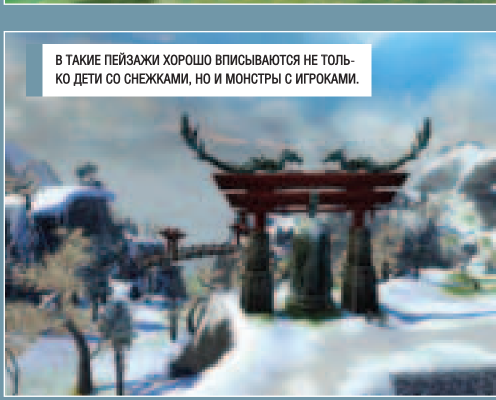




TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX
LOCKDOWN™
ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ
«АНТИТЕРРОРИСТИЧЕСКОЙ» СЕРИИ
«Ожидали стандартную картинку среднего кроссплатформера, а получили красивейшую игру».
IXBT.com
DVD ROM
UBISOFT
gfi



УБИЙЦЫ ВЫШЛИ НА ТРОПУ ВОЙНЫ И РВУТСЯ ОБОРВАТЬ КРЫЛЬЯ РАЗНЫМ ТВАРЯМ.



В ТАКИЕ ПЕЙЗАЖИ ХОРОШО ВПИСЫВАЮТСЯ НЕ ТОЛЬКО ДЕТИ СО СНЕЖКАМИ, НО И МОНСТРЫ С ИГРОКАМИ.



НОВЫЙ КОНТИНЕНТ И ЕГО ОБИТАТЕЛИ ПРОНИЗАН ВОСТОЧНЫМИ МОТИВАМИ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Александр «Kinn» Мельников
ad-r@mail.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	NC Soft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК:	Arena.net
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ДАТА ВЫХОДА:	28 апреля 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.guildwars.com

Guild Wars: Factions

Новый материк и профессии – за ту же цену, что и оригинал.

Guild Wars: Factions – новинка от компании Arena.net, выпускаемая отдельно от оригинала. Разработчики уверяют, что как пользователи-ветераны, так и купившие только продолжение, будут играть без каких-либо ограничений и смогут взаимодействовать между собой. Но чтобы насладиться всеми новыми (или старыми) возможностями, в частности, путешествовать между континентами и получить 6 слотов под персонажей, придется раскошелиться на обе коробочки.
Гвоздь программы – измененная система сражений между гильдиями. Если раньше сила гильдий складывалась исключительно из PvP-побед, то теперь в сюжет, помимо мелких заданий, встроен глобальный квест – битва двух группировок (Kurzick и Luxon) на новом континенте Cantha, к которой волен присоединиться любой желающий. Фракции сражаются за власть над городами и фортами, и изменения «линии фронта» отображаются на карте мира.
Основная боевая единица теперь не гильдия, а альянс: гильдии смогут объединяться и совместными усилиями давать отпор неприятелю. Для захвата земель предусмотрены особые миссии, в которых дозволено поучаствовать лишь самым сильным альянсам. Остальным же придется добывать в общую копилку так называемые Faction points, для укрепления власти над уже завоеванной территорией. Такая система сильно упростит жизнь любителям повоевать с монстрами и тем игрокам, которым не хватает места в основном составе. Теперь каждый внесет посильный вклад в общее дело.
Помимо войны фракций, добавлены две профессии – Assassin и Ritualist. Принципиально иной стиль игры способен вдохнуть интерес и внести разнообразие даже для тех игроков, которые уже перепробовали все и остановились на самых действенных наборах умений прежних профессий. Сильно подправлен баланс, введены новые умения (всего около 300), заклинания и предметы. Но если изменения старых умений коснутся всех без исключения, то о свежих без покупки дополнения можно и не мечтать. ■

За трофеями в неизведанный мир

Новый континент Cantha, находящийся к югу от старого Tyria, населяют три народа азиатского облика и около 100 разновидностей монстров, созданных на основе восточной мифологии. Экзотическое оружие, броня и прочие радости прилагаются. Что интересно, обладатели только оригинальной игры смогут разжиться обновками, покупая их у персонажей с доступом в заокеанские земли. Хотя разработчики предупреждают, что большинство «импортных» вещей будет рассчитано на определенные профессии и не всякий сможет их носить или использовать с толком. Впрочем, даже парочка «шмоток из-за бугра» порадует модников и модниц.




FULL SPECTRUM
WARRIOR
TEN HAMMERS
ТЫ ГОТОВ?
КОМАНДУЙТЕ РАЗЛИЧНЫМИ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯМИ
На ваш выбор представлены легкая пехота и спецназ США, а также интернациональные миротворческие войска.
ИСПОЛЬЗУЙТЕ РЕАЛЬНЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ
12 уровней, заточенных под командные действия — уничтожьте врага с помощью стратегических навыков, тактического мастерства и меткой стрельбы.
РАЗНООБРАЗНЫЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ РЕЖИМЫ
В том числе Cooperative и Deathmatch (Коалиция против Повстанцев).
САМЫЙ РЕАЛИСТИЧНЫЙ И ДОСТОВЕРНЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР
WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM
THQ
WWW.THQ.CO.UK
POWERED BY gamespy
PC
CD-ROM
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (495) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
© 2006 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic ®, the Pandemic logo ® and Full Spectrum WarriorTM are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. Exclusively licensed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries.
Бука



ОТЛИЧНЫЙ ПОВОД ПЕРЕСМОТРЕТЬ «АПОКАЛИПСИС СЕГОДНЯ».



НАПАЛМОВЫЙ УДАР – ОДНА ИЗ САМЫХ ЖУТКИХ ВЫДУМОК ЧЕЛОВЕЧЕСТВА.



ИГРОК МОЖЕТ ЗАНЯТЬ МЕСТО ЛЮБОГО ЧЛЕНА ЭКИПАЖА.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

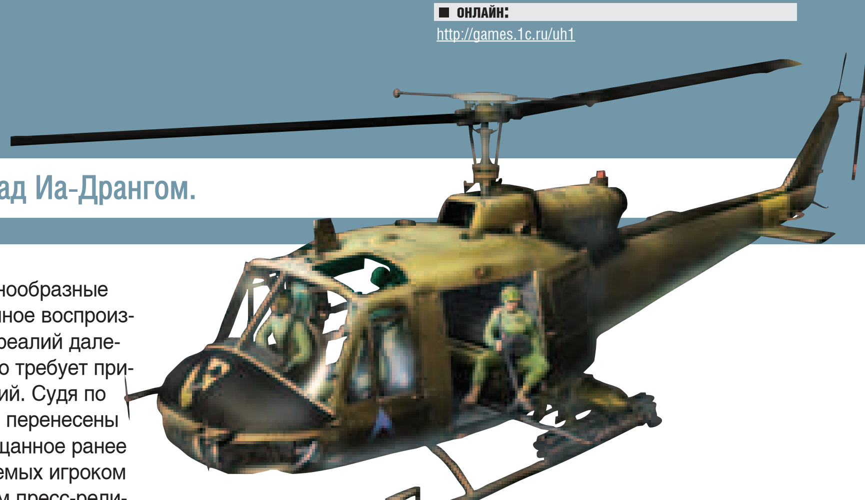
Автор:
Алексей Дубинский
otboi@mail.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	simulator
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	1С
РАЗРАБОТЧИК:	G5 Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1-?
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2006

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/uh1

Вертолеты Вьетнама – UH-1



Полет Валькирий – взгляд изнутри, или летающая БМП над Иа-Дрангом.

Вьетнамская война стала современным мифом, вошла в каждый дом через экран телевизора или монитора, превратилась из личных переживаний ветеранов в часть массовой культуры. И вот уже полвека один из самых узнаваемых символов Вьетнама – пузатый силуэт рабочей лошадки той войны, ударно-транспортного вертолета Bell UH-1 Iroquois, более известного под прозвищем «Хьюи». Что же там, по другую сторону экрана? Нам обещают запоминающуюся, кинематографическую историю про людей на войне. Это интересно – ведь общение с напарниками в симуляторах всегда приживалось тяжело, а в хардкорных проектах его никогда и не было.

У G5 Software за спиной несколько удачных и красивых вертолетных аркад, поэтому небо, облака, джунгли и рисовые поля Вьетнама, пехота и боевая техника на скриншотах и в ролике выглядят живо и достоверно. Но в симуляторе графика – не главное. Правильная физика окружающего мира, точное моделирование системы управления вертолетом, тактически грамотные и разнообразные боевые задания, дотошное воспроизведение исторических реалий далекой уже войны – все это требует приложения немалых усилий. Судя по тому, что сроки выхода перенесены на полтора года, а обещанное ранее многообразие управляемых игроком вертолетов в последнем пресс-релизе сведено к одному UH-1B, задача для создателей оказалась труднее, чем представлялась сначала. Радует, что разработчики не поддались искушению населить игру десятками внешне разных машин с одинаковым поведением в воздухе, а честно закатали рукава и взялись доводить до совершенства главного героя. Лучше меньше, да лучше.

При удаче у «Вертолетов Вьетнама: UH-1» есть все шансы стать собратом «Ил-2» среди вертолетных симуляторов. Возможно, впоследствии будут выпущены дополнения с другими легендарными машинами вроде AH-1 Cobra и CH-46 Chinook – знай только меняй окончания названий. По опыту «Ил-2», такая практика себя вполне оправдала с точки зрения как разработчика, так и издателя. ■

Вертикальный охват



Во Вьетнаме пехоту впервые массово подняли в воздух. В аэромобильной дивизии место танков заняли ударные и транспортные вертолеты. Тактика «вертикального охвата» дала решающее преимущество – где вьетнамец продирался сквозь джунгли неделю, «Хьюи» пролетал за 20 минут. Вертолеты вели разведку, расчищали зону высадки от противника, высаживали десант, подвозили боеприпасы и эвакуировали раненых, обеспечивали оперативную огневую поддержку по запросам с земли. Несмотря на отсутствие брони и невысокую скорость, за все годы войны во Вьетнаме было подбито всего 3500 «Хьюи» – одна потеря на 18000 боевых вылетов.

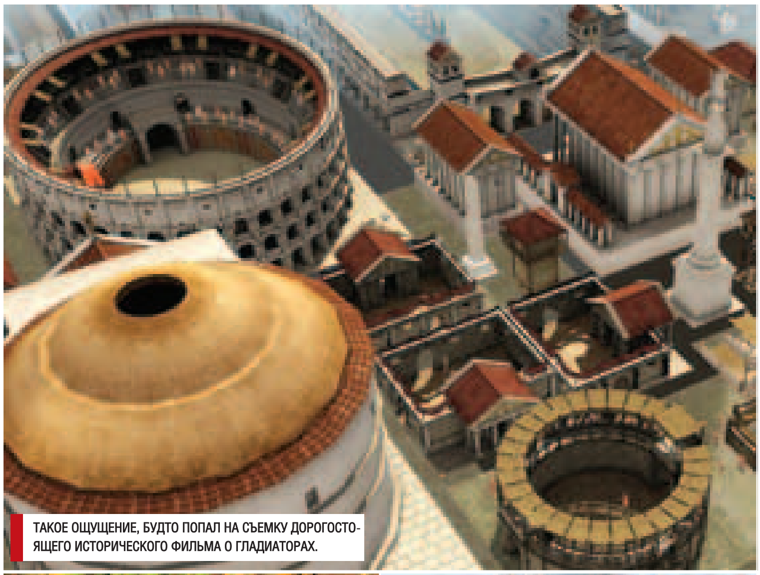

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ТРИЛОГИИ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА
ЗАВТРА ВОЙНА
КАВКАЗ
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2006 Crioland. Все права защищены. Сценарий © 2006 Александр Зорич

Хит-парад ярких личностей возглавляет, как и в самой первой части, Иосиф Виссарионович Сталин.

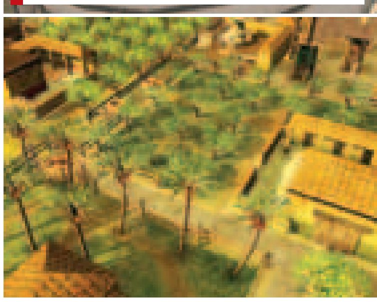
CIVCITY: ROME

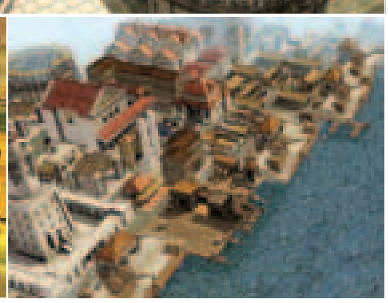
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	management
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Firaxis Games и Firefly Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	лето 2006 года

http://www.fireflyworlds.com/ccr_index.php



ТАКОЕ ОЩУЩЕНИЕ, БУДТО ПОПАЛ НА СЪЕМКУ ДОРОГОСТОЯЩЕГО ИСТОРИЧЕСКОГО ФИЛЬМА О ГЛАДИАТОРАХ.





Представьте, что знаменитую серию Civilization одним движением превратили из «симулятора цивилизации» в обыкновенный симулятор градоначальника. Впрочем, не стоит ждать еще одного повторения Sim City. Хотя бы потому, что над CivCity: Rome будет корпеть легендарный Сид Мейер.

Но не один дедушка Сид и его компания Firaxis займутся новой серией. Подряд на возведение Рима получили также настоящие знатоки градостроительного дела – Firefly Studios, прославившиеся «симуляторами» средневековых замков Stronghold. Благо, что издатель у обеих компаний один.

В отличие от Civilization, в CivCity: Rome в распоряжении игрока вместо целой вселенной всего лишь одно поселение, обустройством которого ему придется заняться. Здесь все как обычно: изначально вы владеете полупустым поселком, который станет одним из величайших городов древнего мира. Мне кажется, или слишком похоже на еще одну именитую серию, Caesar? Ан нет, здесь необходимо не только заполнять город домами и садами, но и исследовать новые технологии (всего будет около 70 разработок), развивать культуру, возводить памятники (уже знакомые «Чудеса света») и следить за показателем счастья населения. Можно даже будет отстроить Колизей и провести гладиаторские бои! Единственное, о чем разработчики пока помалкивают, – о боевых действиях. Хотя известно, что без фортов, легионеров и защитных укреплений не обойдется. ■

Александр Краснов orcy@gameland.ru

SID MEIER'S CIVILIZATION IV: WARLORDS

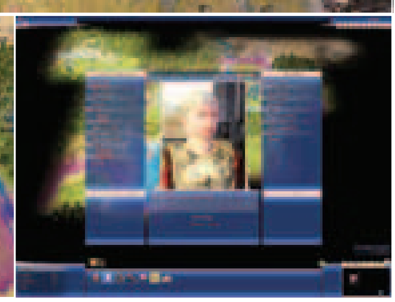
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	TBS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Firaxis Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	лето 2006 года

http://www.firaxis.com/games/game_detail.php?gameid=13



СТОЛИЦА ВЕЛИКОБРИТАНИИ ОХРАНЯЕТСЯ ТАК, ЧТО НИ ОДИН ВИКИНГ НЕ ПРОСКОЧИТ.





Живая и вполне бодренькая икона индустрии Сид Мейер вовсе не собирается уходить на покой после возрождения Sid Meier's Pirates! и выпуска Civilization IV. Более того, дедушка решил как следует встряхнуть заскучавших по качественным стратегиям игроков.

В доме геймера радость: Сид объявил о разработке сразу нескольких новых игр. Рядом примостилось превью CivCity: Rome, а здесь мы расскажем вам о первом дополнении к последней части «Цивилизации».

Помимо дежурных заплаток и введения новых юнитов, чудес Света, строений (в том числе доступных только одной нации), ресурсов, нас ждет немало других вкусностей. Шесть дополнительных сценариев обязательно придутся по сердцу всем любителям истории. Тут и феодальная война в Китае, и завоевательные походы Александра Великого, и набеги викингов, и даже становление Римской Империи. Разумеется, разработчики не забудут о новых цивилизациях, коих ожидается шесть штук. Также обновится список лидеров наций. Хит-парад ярких личностей возглавляет, как и в самой первой части, Иосиф Виссарионович Сталин. Кроме того, предоставится возможность не только уничтожать врагов подчистую, но и делать их вассалами.

Ну, а лакомым куском «добавки» станут даже не полдюжины интригующих кампаний, а герои-полководцы, те самые Warlords. Держа под рукой такого товарища, можно будет даже с более слабой, чем у противника, армией, изменять ход сражения в свою пользу. ■

Александр Краснов orcy@gameland.ru



Tom-Yum-Goong (PC)

Все больше стран Азии выходит на игровой рынок. Вот и Тайланд спешит заявить о себе. И не какой-нибудь очередной MMORPG, а самым настоящим проектом по кинолицензии. Всего-то нужно обвесить Тони Джаа датчиками и соорудить «Rise to Honour про муай-тай».

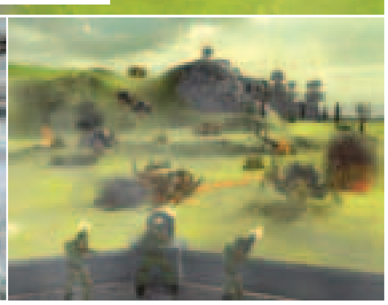
ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Акелла
РАЗРАБОТЧИК:	IceHill
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года
ОНЛАЙН:	http://www.akella.com/ru/games/empire



ФИЗИЧЕСКИЙ ДВИЖОК PHYSX – ПОСЛЕДНИЙ ПИСК МОДЫ В ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЯХ. МЫ РАССЧИТЫВАЕМ НА ДОСЕЛЕ НЕВИДАННЫЙ РЕАЛИЗМ.





Мы стоим на пороге космического века. Американцы вовсю раскатали губу на Луну и Марс. Самое время пофантазировать на тему «а что, если…» А что, если человечество покорит космос и создаст десятки колоний в разных уголках вселенной? А что, если жители колоний захотят независимости? А что, если положить конец смуте сможет лишь сильная имперская власть, имя которой – Четвертый Рейх?

Многообещающая action/RTS «Империя превыше всего» от компании IceHill предлагает нам самим ответить на эти вопросы. Разработчики сулят оригинальный геймплей: управляя взводом, игрок противостоит врагам Империи, совмещая тактические маневры и аркадные схватки (видимо, можно вселяться в бойцов и лично пострелять). В бою солдаты набираются опыта и повышают различные навыки. Недостатка в перестрелках не будет, ведь жесткая политика Императора претит не только отдельным колониям, но и внеземным цивилизациям. В числе последних – рои насекомоподобных тварей и совсем уж невероятные разумные кристаллы. От сходства сюжета с одноименной дилогией Ника Перумова разработчики не открещиваются, но и прямого заимствования не предвидится.

Если верить скриншотам, нас ожидает поистине фантастическое зрелище. Разработчики из IceHill сконструировали собственный движок и подкрепили его новомодным физическим ядром PhysX производства AGEIA. Компания планирует завершить проект к концу текущего года. ■

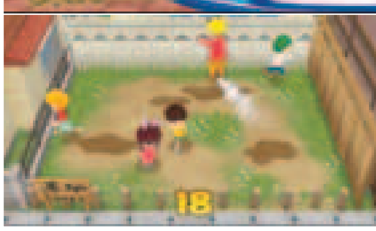
Роман «ShaD» Епишин shad@gameland.ru

Вот вы представляете себе сюжет в шахматах? А сценаристы из студии Leviathan Games готовы разыграть на клетчатой доске настоящую шекспировскую драму.

EVERY PARTY

ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	party game
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Game Republic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена
ОНЛАЙН:	http://www.xbox360.com


ЯРКО, КРАСОЧНО, ОРИГИНАЛЬНО – ВНЕШНИЙ ВИД EVERY PARTY ВЫШЕ ВСЯКИХ ПОХВАЛ!





«Как можно догадаться по названию, Every Party – это командная игра для всех. Пусть раньше я был известен в основном по играм про затрещины, пинки, пальбу и драки на ножах, на этот раз все будет иначе. Every Party – игра для всех возрастов и в ней не будет никакого насилия». – Именно такими словами представлял свой новый проект для Xbox 360 Йосики Окамото, бывший сотрудник Capcom и нынешний глава студии Game Republic. Окамото-сан не обманул. В Every Party действительно нет ни намека на расчлененку, горелое мясо и реки крови. Это самая обыкновенная «настольная игра», где принято крутить колесо, на котором указано, сколько клеток сможет пройти игрок, а потом двигать по полю фишки, открывая различные бонусы или, если не повезет, попадая в ловушки. Казалось бы, перед нами обычная «Монополия», только без денег. Собственно, так и есть. Только хитрые разработчики не удержались и немного усложнили игру, чтобы продлить удовольствие от общения с ней. Например, упомянутых колес в Every Party несколько: игрок сам решает, какое из них ему крутить. От этого выбора зависит и результат – можно спокойно продвинуться вперед на несколько клеток или же рискнуть и попробовать заполучить какой-нибудь приз (но если Фортуна отвернется, наказания не избежать). Главным плюсом Every Party, по мнению самого Окамото, является возможность многопользовательской игры через Xbox Live. Но поддерживает проект на плаву (игра уже вышла в Японии) не только проверенный годами «настольный» геймплей, но и характерное визуальное оформление. За дизайн персонажей Every Party отвечала известная в Японии художница Сакура Момоко и для «тех, кто понимает», этим все сказано. К сожалению, появившаяся в Японии еще в конце прошлого года Every Party до сих пор не была переведена на английский язык и ни о каких планах по ее выпуску на Западе пока не слышно. Но мы не теряем надежды, игра ведь стоящая. ■

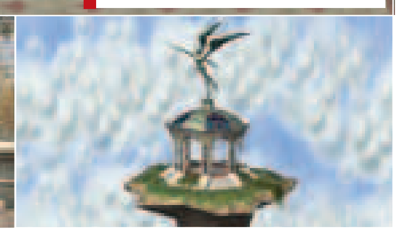
Максим Поздеев bw@gameland.ru

CHESS BATTLE

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Leviathan Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	осень 2006 (Европа)
ОНЛАЙН:	http://www.konami.com


ДРАКОНЫ ВМЕСТО КОНЕЙ – ВОТ В ЧЕМ ГЛАВНОЕ ОТЛИЧИЕ CHESS BATTLE ОТ ОБЫЧНЫХ ШАХМАТ.





Во время штурма геймерских кошельков индустрия не ищет легких путей, стараясь заманивать инновациями в геймплее, спецэффектами и (опционально) ведерками кровушки. Посрамить традиционный подход вызвалась компания Konami, анонсировавшая для PlayStation Portable обыкновенные шахматы – с той лишь оговоркой, что происходящее на доске временами будет превращаться в самый настоящий цирк. Солировать в этом выступлении будет, ха-ха, сюжет. Вот вы представляете себе сюжет в шахматах? Мы тоже затрудняемся. Но сценаристы из студии Leviathan Games знают свое дело, они уже готовы разыграть на шахматной доске настоящую шекспировскую драму. Пять групп: маги, кибернетические существа, лесные духи, водные твари и служители хаоса сойдутся в бескомпромиссной битве на клетчатом поле боя, где решится, кто же достоин править окружающим миром. Каждая из пяти группировок обладает собственным комплектом фигур и набором анимационных роликов. Разработчики обещают обогатить эту незатейливую историю скрытыми сюжетными элементами, которые станут доступны лишь после выполнения определенных заданий. Для тех же, кого перспектива играть в привычные шахматы, пусть и с необычными наборами фигур, не прельщает, изобретен режим Speed Chess, в котором игроки вольны перемещать по полю всех участников логической баталии в реальном времени, – не дожидаясь ответного хода соперника. Какой кошмар может из этого получиться, не решимся даже вообразить, но наверняка будет весело. Вообще, на данном этапе разработки к Chess Battle возникает много вопросов, на которые разработчики пока не решаются дать ответы. Ни слова не сказано об искусственном интеллекте, который играет немаловажную роль в любом симуляторе шахмат, маловато скриншотов, чтобы в полной мере оценить нахваливаемый Konami 3D-движок... Да что там, даже название игры сейчас носит пометку «предварительное», а в качестве даты релиза называется аж осень 2006 года. ■

Максим Поздеев bw@gameland.ru



Auto Assault
MMORPG в лучших традициях «Безумного Макса» – носящиеся по постапокалиптическим просторам машинки, безжалостно растреливающие друг друга. Роботы, мутанты и апгрейд «тачки» прилагаются.

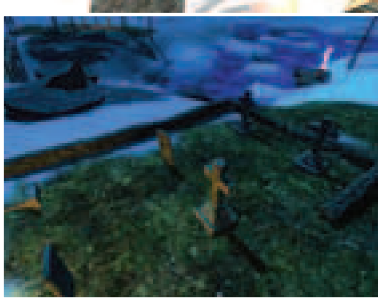
WINTERHEART'S GUILD

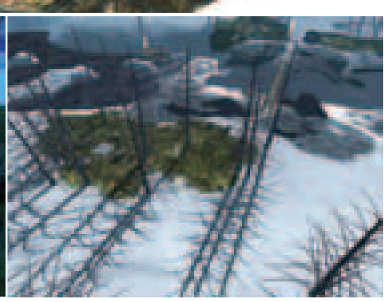
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Zelian Games, InferiArt
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	2007 год

http://www.winterheartsguild.com



РАЗРАБОТЧИКИ СУЛЯТ НАМ ШЕЙДЕРЫ ПОСЛЕДНЕГО ПОКОЛЕНИЯ И СКЕЛЕТНУЮ АНИМАЦИЮ, НО КАРТИНКИ ПОКА ДОВЕРИЯ НЕ ВНУШАЮТ.





Чем только не вдохновляются разработчики! Мы уже не удивляемся, когда в основе какого-нибудь средненького шутера лежит фильм, книга или комикс. Нельзя забывать и про столь любимое многими компаниями подражательство. Даже культовая Fallout 2 переполнена цитатами. Но ребята из Zelian Games отыскали свою музу в совершенно невероятном месте!

Создатели Winterheart's Guild признались, что решили мастерить игру во время изучения буклета с рисунками, который прилагался к одноименному альбому «металлической» группы Sonata Arctica. Музыкантов, разумеется, чуть позже привлекли к созданию саундтрека.

Сама же игра, по заявлениям Zelian, возьмет все лучшее из Fallout и Crimsonland. От постапокалиптической RPG проекту достанется сходная ролевая система и мир после катаклизма. А безбашенная shareware-стрелялка подарит игре безостановочную, лихую пальбу и залитые литрами крови пост-ядерные лужайки. Сюжет, конечно, к текстам песен Sonata Arctica никак не относится. После глобальной катастрофы, природа которой игроку неизвестна, Земля превратилась в пустыню. Но не в выжженную лучами беспощадного солнца, а в скованную льдами безжизненную поверхность. Остатки населения разбежались по враждующим группировкам (Dark Mages, Technomancers, Slavers) и стремятся поработить остальных. Поддерживать равновесие между ними призвана организация свободных людей – Winterheart's Guild, и герой как раз числится в ее рядах. ■

Александр Краснов orcy@gameland.ru

ГАЛЕРЕЯ

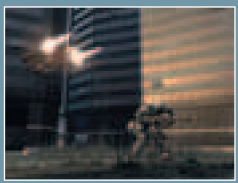
РАЗРЕШЕНИЕ: **1024x768** ФОРМАТ: **4:3**



ПЛАТФОРМА: **PC** ZOOM **7X**

BATTLEFIELD 2142

Новая часть лучшего сетевого FPS – уже этой осенью. Не вздумайте пропустить!

РАЗРЕШЕНИЕ: **1024x576**

ФОРМАТ: **16:9**

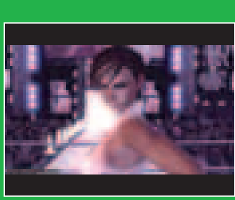


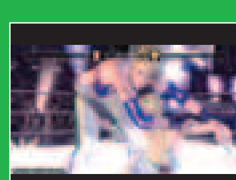
ПЛАТФОРМА: **XBOX 360**

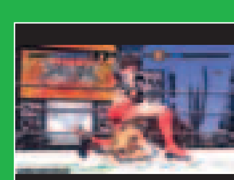
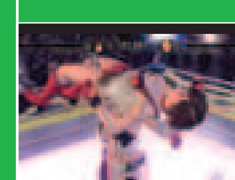
ZOOM **7X**

RUMBLE ROSES XX

Чем занимаются симпатичные барышни, когда их никто не видит? Сами смотрите...





ГАЛЕРЕЯ

РАЗРЕШЕНИЕ: **1024x583**

ФОРМАТ: **16:9**

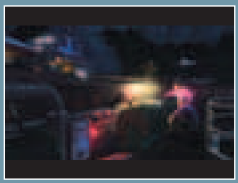
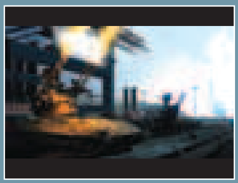


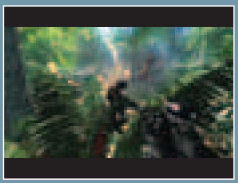
ПЛАТФОРМА: **PC**

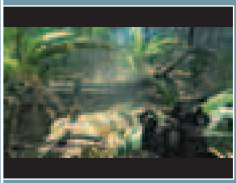
ZOOM **7X**

CRISIS

Очередной графический прорыв от создателей Far Cry.





РАЗРЕШЕНИЕ: 853x480

ФОРМАТ: 16:9

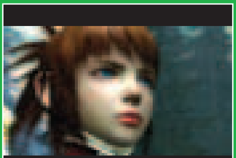
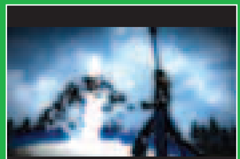
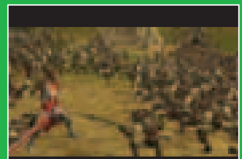
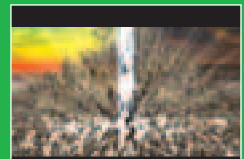
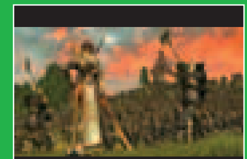
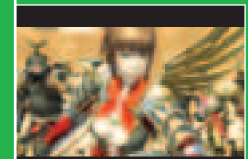


ПЛАТФОРМА: XBOX 360

ZOOM 7X

NINETY NINE NIGHTS

Очень современный и очень похожий на Dynasty Warriors, Devil Kings и иже с ними экшн для Xbox 360.

MMORPG: Живущие в сети

Часть вторая

Мы продолжаем рассказ о MMORPG, начатый в прошлом номере. На сей раз мы обошлись без обширного вступления, и смогли рассмотреть гораздо больше проектов. Надеемся, после прочтения второй части у вас не останется вопросов, в какие из онлайновых проектов сейчас можно поиграть в России. А в конце ищите интереснейшее интервью с представителями Sony Online Entertainment и Akella Online. Благодарим гильдию онлайн-геймеров «Виртус» (www.virtus-online.ru) за помощь в подготовке материала.



Авторы:
Олег Коротовский
alecfrise@mail.ru

Дмитрий Дронов
sapsan@virtus-online.ru

Виктор Бодров
victorus@virtus-online.ru

Роман Бобровский
romulas@virtus-online.ru

Дмитрий Кац
zell@mysteriousguild.com

Павел Елизаров
snowcat@softhome.net

Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

Михаил Разумкин
razum@gameland.ru

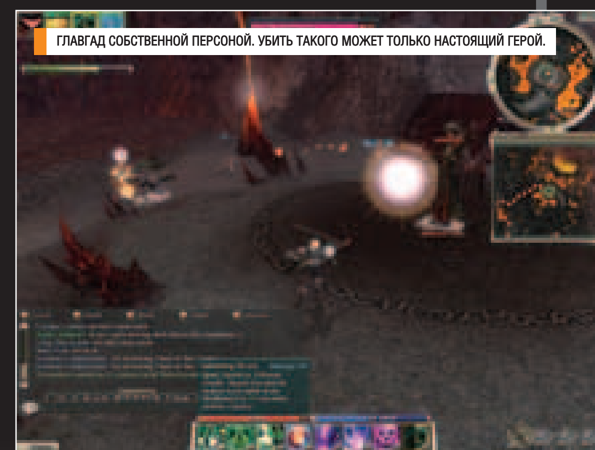
Guild Wars



Разработчик:	Arena.Net
Издатель:	NCsoft
Издатель в России:	Buka Entertainment
Системные требования:	PIII 1 Ггц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель 64 Мбайт
Размер клиента:	2 Гбайт
Абонентская плата:	отсутствует
Трафик:	3-4 Мбайт/час
Официальный сайт:	http://www.guildwars.com/



СЕДЫЕ ВОЛОСЫ, КОСТЯНЫЕ ДОСПЕХИ, ПЕЧАТЬ ПОРОКА НА ЛИЦЕ – ПЕРЕД ВАМИ ТИПИЧНЫЙ НЕКРОМАНТ.



ГЛАВГАД СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ. УБИТЬ ТАКОГО МОЖЕТ ТОЛЬКО НАСТОЯЩИЙ ГЕРОЙ.

Прежде чем начать рассказ о Guild Wars, стоит сказать пару слов о команде разработчиков. Патрик Уайт, Майк О'Брайан и Джефф Стрэйн. Создатели Warcraft, StarCraft и Diablo. Маститые творцы раньше работали в Blizzard Entertainment, но жизнь не стоит на месте, и, покинув знаменитую компанию, в 2003 году они основали студию Arena.Net. Тогда же парни заручились поддержкой издателя в лице NCsoft и анонсировали дебютный проект под названием Guild Wars.

Игра сильно отличается от традиционных MMORPG, несмотря на обычный для фэнтезийных проектов набор профессий. Созданный персонаж становится Воином (Warrior), Элементалистом (Elementalist), Монахом (Monk), Рейнджером (Ranger), Гипнотизером (Mesmer) или Некромантом (Necromancer). Во время обучения аватар получает вторую профессию, также из числа шести основных.

Игра состоит из двух независимых частей: PvE-мир и PvP-арены. PvE-вселенная предлагает захватывающую сюжетную линию с кинематографическими роликами на движке и отличными диалогами на английском. Действие разворачивается в фэнтезийном мире под названием Tyria. Игрок прибывает в королевство Ascalon в последний предвоенный день – перед вторжением туда The Charr, неких местных орков. Сюжет развивается быстро и полон неожиданных поворотов. Миссии выполнены превосходно, как основные, сюжетно важные, так и второстепенные. Здесь проявляется главная особенность Guild Wars – отсутствие постоянного мира. Все действия происходят в инстансах, то есть независимых зонах, находиться в которых может только игрок и его команда. Помощи ждать не от кого, зато и посторонние не помешают выполнить задание. Кстати, игра скачивает все составляющие клиента в том случае, если диска с ним не оказалось, прямо «на лету», и подгружает потом локации по мере надобности. Если в PvE-части убийство других игроков невозможно, то в PvP-составляющей все только этим и занимаются. Битвы игроков между собой здесь происходят на различных аренах: это и командные матчи 4х4, 8х8, гильдия против гильдии и так далее. Вариантов много – жаль, что в одной команде не может быть более восьми членов. Поэтому даже при всем желании большие побоища не устроишь. В битвах на аренах упор делается на сыгранность команды и ее состав в зависимости от предполагаемых сил противника, на тактику и подбор нужных умений (ведь из множества известных для каждого боя выбираешь только восемь).

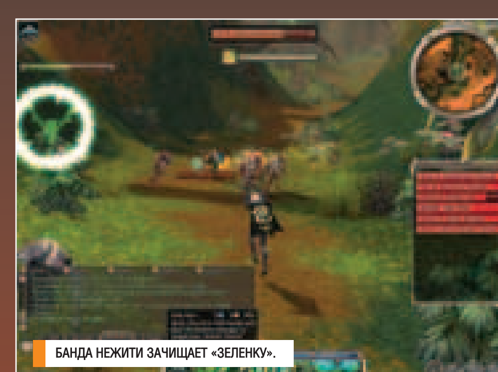
Длительная скучная прокачка персонажей осталась в прошлом, путь к максимальному двадцатому уровню настолько короток и увлекателен, что не успеваешь оглянуться – а уже на коне. В PvP все еще проще: можно сразу создать узкоспециализированного бойца предельного уровня и вперед, на арену, кровь проливать. Жаль, что такой воин никогда не покинет пределы ристалищ… А вот желающие получить универсального PvP-солдата должны протащить своего персонажа через семь кругов квестов – тогда аватар обретет новые умения, которые очень пригодятся на арене.

Интерфейс игры прост и удобен. Дозволено кое-что изменить, но вряд ли захочется. Графика и анимация выполнены на пять с плюсом. А вот какой-то глобальной идеи игре явно недостает. Страну не захватишь, дом не купишь, на лошади не покатаешься, виртуальным олигархом не станешь, ни на ком не женишься, битвы между гильдиями лишь накручивают рейтинг вашего клана в списке… Впрочем, скорый выход Guild Wars: Factions (читайте превью в этом номере) должен изменить положение.

Благодаря официальному распространению компанией «Бука» и отсутствию абонентской платы Guild Wars очень популярна в нашей стране. Поток новых игроков из России не уменьшается и спустя год после релиза. На официальном русскоязычном ресурсе www.guild-wars.ru можно найти себе гильдию или просто получить ответы на интересующие вопросы.



БОЙ НА АРЕНЕ В РАЗГАРЕ.



БАНДА НЕЖИТИ ЗАЧИЩАЕТ «ЗЕЛЕНКУ».



ДРАМАТИЗМ МЕСТНЫХ СКРИПТОВЫХ РОЛИКОВ – ВПОЛНЕ ГОЛЛИВУДСКИЙ.

Dark Age of Camelot

Разработчик:	Mythic Entertainment
Издатель:	Sierra Entertainment
Издатель в России:	нет
Системные требования:	P4 2 ГГц, 512 Мб RAM, 3D-ускоритель 64 Мбайт
Размер клиента:	1.8 Гбайт
Абонентская плата:	от $11,45 в месяц
Трафик:	5-10 Мбайт/час
Официальный сайт:	www.darkageofcamelot.com



ВРАГОВ ИНОГДА ПОЛЕЗНО ОСАЖИВАТЬ... ОСАЖДАТЬ? САЖАТЬ?

Dark Age of Camelot далеко не новичок на рынке MMORPG – ей уже пять лет. Но исправно выходящие дополнения позволяют ей оставаться на плаву, чему также способствует большое количество преданных игроков.

После смерти легендарного короля Артура его государство распалось на три королевства (Realms): Great Britain's Albion, Scandinavia's Midgard и Ireland's Hibernia, которые постоянно враждуют. Каждое королевство имеет собственную историю, перекликающуюся с британской, скандинавской и ирландской мифологиями соответственно.

Большинству пришедших сюда геймеров нравится проводить время в боях с игроками из других королевств (Realm vs Realm, RvR). Для этого у них есть протяженная Граница (Frontiers). В игре также присутствует развитая PvE-часть с огромным количеством интересных квестов. Копии игрового мира несут на себе два десятка атлантов – серверы, каждый из которых рассчитан на 3500 игроков. Помимо классических, среди них есть ролевые (role-playing) серверы, где игроки должны называться и вести себя как герои мифов. Затем, конечно, PvP-серверы с расширенными возможностями для драк. И, наконец, кооперативные (cooperative) – на них не идет противостояние между королевствами, а PvP присутствует лишь как способ скрасить досуг.



ЗДЕСЬ ЧТО, ЭКСПУ РАЗДАЮТ?

Mythic Entertainment выпустила уже шесть дополнений, всерьез совершенствующих геймплей: четыре платных и два бесплатных. В Shrouded Isles добавились 6 новых классов (Necromancer, Reaver; Savage, Bonedancer; Valewalker, Animist), 3 расы (Valkyn, Inconnu, Sylvan) и новые земли для каждого королевства, делающие игровую карту почти вдвое больше. Появились эпические подземелья. Это дополнение сейчас можно загрузить бесплатно. В Foundations добавили жилье для игроков, в Trials of Atlantis – 3 новых расы (Half-Ogre, Frostalf, Shar), области и квесты для высокоуровневых игроков, обновили графический движок. Это дополнение также стало бесплатным. В New Frontiers была переделана область игры, отведенная под войну королевств, добавлены осадные орудия и прочие приятные мелочи.

В Catacombs появились еще 5 классов (Heretic; Vampiir, Bainshee; Warlock, Valkyrie), инстансы-подземелья и новые локации. Вновь модернизированный графический движок улучшил визуальный ряд стареющей игры. Движок можно свободно загрузить с сайта игры, а вот остальные составляющие этого дополнения – платные.

Darkness Rising добавил оружие Чемпионов, лошадей, уровни чемпиона и субклассы (классы теперь можно немного смешивать), новые подземелья и инстансы для прокачки, и вновь улучшил графику.

В июле 2005 года мир Dark Age of Camelot обогатился тремя серверами (Lamorak, Gareth, Ector), на которых не работает Trials of Atlantis. Эти«мироносители» предназначены для консервативных игроков, которые не пришли в восторг от нововведений, принесенных этим дополнением.

Богатство игровых возможностей, занимательный PvP, большой выбор серверов с разными правилами – игра-ветеран по-прежнему в строю. Да и с трафиком она обращается бережно, можно играть даже при модемном соединении. Правда, про PvP в этом случае лучше не вспоминать – лаги неизбежны.

Словарь терминов

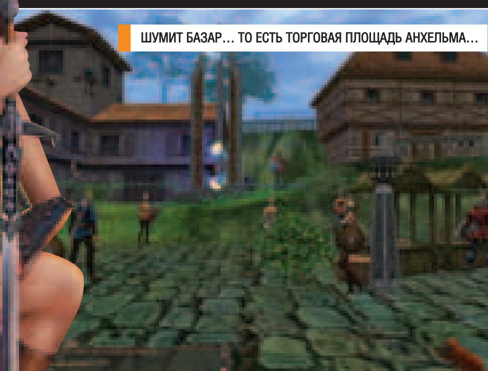
- **MMORPG – massively multiplayer online role-playing game, глобальная многопользовательская онлайновая ролевая игра, которым и посвящена эта статья.**
- **Клиент – часть игры, которая устанавливается на вашем компьютере. Всегда права, даже если глючит и не запускается.**
- **Mob – монстр. Все, что может убивать и быть убито.**
- **NPC (non-player character) – персонаж, не управляемый живым игроком, обычно подрабатывающий торговцем или выдающий задания.**
- **PvP (player versus player) – режим, когда наши игроки убивают не наших. Случается и наоборот, но называется так же.**
- **PvM, PvE (player versus mobs, players versus environment) – режим игроки против монстров...**
- **Лаг (lag) – перебой в связи с сервером. Чревато обидной смертью персонажа из-за потери управления.**
- **Фарминг (farming) – однообразное зарабатывание денег (собрал каких-нибудь травок – продал – идешь собирать снова). Имеет общие корни с гриндингом.**
- **Гриндинг (grinding) – прокачка персонажа выполнением однообразных действий (убийство одних и тех же монстров в одной локации).**
- **Крафтинг (crafting) – создание игровых предметов с целью продажи. Требует особенных умений персонажа.**
- **Кампинг (camping) – процесс ожидания появления редкого монстра недалеко от места его респауна.**
- **Килл стилинг (Kill Stealing) – злонамеренное убийство (почти мертвой) добычи другого игрока или группы игроков и получение вещей и опыта за это.**
- **PK (player killer) – игрок, совершающий убийства других игроков ради собственного удовольствия (в тех играх, где это возможно). Многие игры предусматривают штрафы: например, повышается вероятность потери амуниции в случае смерти, либо PK может убить кто угодно, и сам при этом не пострадает.**
- **Лут (loot) – предметы, извлеченные из убитых мобов. Самый простой способ заработать на карманные расходы, да и сам карман заиметь: приодеться. Если, конечно, не брезгуете кафтаном, побывавшим в утробе монстра. Обычно чем сильнее монстр, тем более ценные вещи из него выпадают.**
- **Ньюб, нуб (newbie, n00b) – новичок. Часто используется в качестве не слишком обидного ругательства... так что не обижайтесь до поры до времени.**
- **Бафф, баффить (buff) – игровой термин, обозначающий некое временное воздействие на персонажа, повышающее показатели его навыков, характеристик, атрибутов. Обычно этот термин применяется к заклинаниям.**

«Сфера»

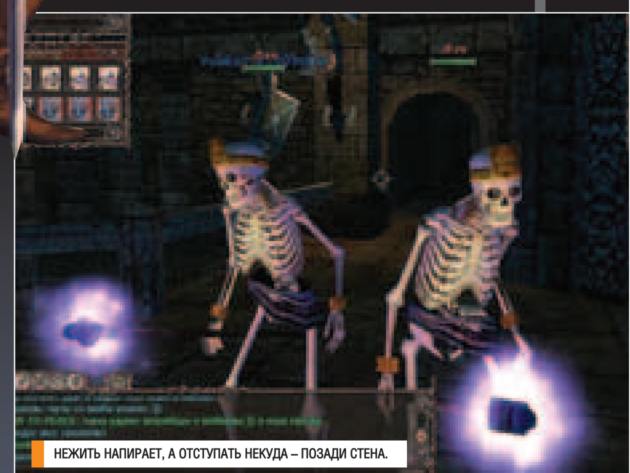
Разработчик:	Nikita
Издатель:	нет
Издатель в России:	«1С»
Системные требования:	PIII 1 Ггц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель 64 Мбайт
Размер клиента:	700 Мбайт
Абонентская плата:	$5 или $15 в месяц
Трафик:	2-5 Мбайт/час
Официальный сайт:	http://sphere.yandex.ru/



МАТЕРИК ФЕБ. ОКОЛО СЛЕПОГО СТАРЦА – РАЗДАТЧИКА ЗАДАНИЙ, КАК ВСЕГДА, МНОГОЛЮДНО.



ШУМИТ БАЗАР… ТО ЕСТЬ ТОРГОВАЯ ПЛОЩАДЬ АНХЕЛЬМА…



НЕЖИТЬ НАПИРАЕТ, А ОТСТУПАТЬ НЕКУДА – ПОЗАДИ СТЕНА.

«Сфере» можно простить многое: и мучительный период отладки во время последнего бета-теста, и после него, когда круто менялись правила, а разочарованные игроки покидали Гиперион… Первой быть всегда трудно. Особенно первой российской. Тем не менее, «Сфера» живет и продолжает набирать поклонников. Кризис миновал, началась большая игра.
Сфера – древняя магическая вселенная, существующая одновременно с нашей. Согласно легенде все события, происходящие в иллюзорном мире Сферы, оказывают влияние на мир настоящий. Когда магический мир начнет разрушаться, Землю захлестнет волна страшных бедствий. Именно поэтому лучшие из лучших собрались вместе, чтобы предотвратить всеобщую катастрофу, а именно – перебить всю местную нечисть.
Главная цель любого игрока – стать королем «Сферы». Звание короля дается не навечно – другие игроки могут его отвоевать. Это невозможно сделать в одиночку, поэтому любой претендент на корону должен собрать сильный клан преданных воинов.
«Сфера» – игра с уклоном в PvP. Каждый день игроки сражаются за замки, непрерывно идут кровопролитные межклановые войны. Именно вокруг замковых битв и строится геймплей. Впрочем, наряду с постоянно воюющими кланами, стремящимися к господству, существуют и нейтральные, в которых играют для общения с соклановцами.
Мир состоит из четырех материков: Гиперион, Харнаон, Феб и Родос. На каждом материке есть замки от 15-го до 120-го уровня. Чем выше уровень захваченного замка, тем более мощные замковые вещи может получить клан, увеличив тем самым свою силу. Существуют также замковые кристаллы, повышающие характеристики обладателя. И кристаллы, и замковые вещи можно использовать до тех пор, пока клан держит замок в своих руках. Стоит крепости перейти в чужие руки – вещи исчезают, как карета Золушки в полночь.
В «Сфере» существует два вида опыта: воинский и магический. Первый получаешь при рубке монстров, второй – используя магию. Можно развиваться как в одном направлении, так и в обоих сразу. В игре представлены 14 специализаций: боевые, вспомогательные и крафтинговые.
К воинским относятся Крестоносец, Охотник, Мастер Стали, Знаменосец, Оружейник. К магическим – Друид, Инквизитор, Архимаг, Некромант, Чародей. Есть «гибриды»: Асассин, Варвар, Вор и Кузнец. Каждая боевая специализация предполагает свой вид оружия: к примеру, Варвар и Крестоносец – бойцы ближнего боя с двуручным мечом, топором или молотом; Охотник и Вор – завзятые арбалетчики; Друид – маг Воды, Инквизитор – маг Огня, а Некромант – маг Земли. Крафтеры трудятся в мастерской, создавая предметы при помощи специальных формул. Кузнец кует болванки предметов, а Чародей зачаровывает их, придает определенные свойства. Конвейерное производство, в общем.
Графический движок «Сферы» уже устарел, поэтому красот а-ля EverQuest II здесь не найти. Тем не менее, участникам замковых сражений стоит запастись мощным компьютером и широким Интернет-каналом. Стоит ли говорить, что игра полностью русифицирована, а русских искать не нужно – они сами вас очень скоро найдут…
За абонентскую плату в 5 долларов доступны три материка: Гиперион, Харнаон, Феб. В октябре прошлого года в продаже появился add-on «Сфера: Мир Избранных» – VIP-дополнение, предлагающее новый материк Родос и целый архипелаг, островки которого игроку дозволено приобретать в собственность. Острова имеют десять уровней развития. На максимальном уровне развития хозяин острова получит личный респаун монстров, на котором можно спокойно покачаться, мастерскую для крафтинга и алхимическую печь для варки порошков. Обладатели премиум-аккаунта (15 долларов в месяц) вольны изменить специализацию, характеристики и внешний вид своего персонажа. В подарок VIP-игрок получает шлем с хорошими бонусами. Последняя инициатива администрации проекта – платные SMS-лотереи, где каждый может выиграть ценные игровые предметы.

Бета-тесты

Каждая игра проходит несколько стадий разработки. На альфа-стадии программисты добавляют новые модули, перетряхивают список задуманных возможностей и способов их воплощения. Как только базовый код готов, начинается так называемое бета-тестирование: программа считается завершенной, остается только обнаружить и уничтожить ошибки. Каждая консольная и компьютерная игра обязательно проходит закрытое тестирование в стенах компании. Но где найти десять тысяч игроков, чтобы проверить стабильность новой MMORPG? Так были придуманы открытые бета-тесты. Разработчик или издатель публикует объявление: дескать, народ, кто хочет бесплатно поиграть в MMORPG, айда на сервер! Желающим разрешается попробовать на зубок тестовую версию, но за это игроки должны сообщать авторам о найденных ошибках и неполадках. Период бета-тестирования длится от нескольких недель до многих месяцев. Как только отладка будет завершена, разработчик закроет доступ тестерам и переведет игру в платный режим. Некоторые при этом уничтожают данные о персонажах, другие оставляют их в неприкосновенности, позволяя бывшим тестерам продолжить игру с опытным героем. О свежих бета-тестах исправно отчитывается Сергей Долинский на страницах рубрики «Онлайн».

Lineage II

Разработчик:	E & G team
Издатель:	NCsoft
Издатель в России:	Buka Entertainment
Системные требования:	P4 2 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель 64 Мбайт
Размер клиента:	4.75 Гбайт
Абонентская плата:	13 Евро в месяц или $32 за тайм-карту на 2 месяца.
Трафик:	2-5 Мбайт/час (в городах и PvP 10-30 Мбайт/час)
Официальный сайт:	http://www.lineage2.com



«ПЛЕЙБОЙ» ПО-ЭЛЬФИЙСКИ.



ЛУНА ТАКАЯ, ЧТО ХОТЬ ВОЙ…

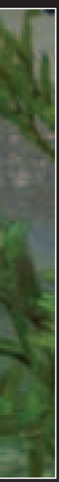
Видимо, желая повторить успех старушки Lineage, вышедшей в 1998 г. и имевшей в свое время около 4 млн. подписчиков, компания NCsoft в 2004 году выпустила продолжение. Изделие корейских мастеров стало популярным в России прежде всего благодаря открытому бета-тесту, а затем – большому количеству неофициальных серверов, на подавляющем большинстве которых многократно увеличена скорость прокачки персонажа (потому как на официальных серверах это настоящая мука).
Отличная графика, качественно анимированные персонажи, красочные эффекты (движок Unreal 2 дает о себе знать) – в игру влюбляешься с первого взгляда. А красота здешних эльфиек и их откровенные наряды уже стали притчей во языцех. Но идиллические пейзажи и яркая картинка не должны вводить в заблуждение: игра жестока и кровава.
Всего есть пять рас: люди, эльфы, темные эльфы, орки и гномы. Все расы, кроме гномов, подразделяются на магов и воинов, а вот гномы могут быть только воинами. Зато они, как и положено гномам, превосходные крафтеры.
Система развития персонажа стандартна: убиваете мобов, собираете лут. Затем выполняете квест на получение первой специализации, а позже – второй. Играть можно в партиях – так веселее и безопаснее, но опыт делится при этом на всех членов команды. Разнообразия добавляют задания, в том числе глобальный квест «Семь Печатей». Со временем братья по оружию могут создать свой клан, который можно развивать, выполняя особые квесты и выплачивая игровую валюту.
Вся территория Lineage II (за исключением городов) является открытой PvP-зоной, то есть вас могут убить без лишних проволочек. Если ответить обидчику, то и ваш ник, и его станет вместо белого фиолетовым. Если не ответить – ник хулигана покраснеет. «Красных» и «фиолетовых» дозволено бить, не опасаясь штрафов. При этом пришедший на подмогу сам становится «фиолетовым». Таким образом можно заварить внушительных размеров потасовку. Жизнь «красных» тяжела и неказиста. Во-первых, при смерти теряется гораздо больший процент опыта, чем у законопослушного аватара. Во-вторых, шанс того, что рядом с трупом «красненького» окажется лежать ценный предмет из его инвентаря, многократно увеличивается. Любители подраться могут отвести душу на арене, на территории которой нет никаких пенальти за гибель персонажа.
Скучновато? Да, если забывать о том, ради чего создавалась Lineage II – межклановые войны и осады замков.
Чтобы жизнь малиной не казалась, кланы объявляют друг другу войну. Это позволит убивать членов вражеского клана, не теряя кармы, а при смерти получая всего четверть обычного штрафа. Но во всей красоте Lineage II показывает себя при штурме замков – предопределенных городов, изначально нейтральных. Здесь все похоже на «Сферу». Обладание цитаделью – мечта любого клана, предмет почета и уважения со стороны союзников, зависти и ненависти врагов.
Власть над замком дает возможность устанавливать налоги в местных магазинах, управлять манором (продажей семян, из которых затем выводят растения, скупаемые лордом замка). В замковых яслях лидер клана волен воспитать огромного дракона. Осада замка длится два часа, на пространстве вокруг него можно предаваться PvP, не опасаясь штрафов.
Чтобы завладеть замком, необходимо прорваться через несколько ворот, перебив охрану, и пробраться к замковому Артефакту, перед которым лидер клана должен прочесть присягу (такое красноречие откроется у атамана, если клан достаточно высок в уровне). В штурме востребованы все профессии, но гномы на особом счету: они умеют строить осадную технику внушительных размеров, очень помогающую при штурме. Именно при штурмах-то и «падали» слабые частные серверы, заставляя игроков переходить на официальные. На официальных серверах другая проблема: кланов слишком много, и необходимо записываться на штурм, а затем ждать своей очереди. Кто тут последний в лорды?
Выход четвертого дополнения (здесь они называются «Хрониками») заметно оживил игровой процесс. Поднялся предельный уровень персонажей, появилась третья профессия, система олимпиад (грандиозный PvP-турнир), рыбная ловля, крафтинг стал доступен всем профессиям и расам. Все перечислить сложно – заходите на официальный сайт, или купите Lineage II: Chronicle 4, благо что она издается у нас компанией «Бука».

Корейские игры

В Южной Корее к MMORPG относятся совсем не так, как во всем остальном мире. По сети играет и стар и млад, а местные разработчики чуть ли не каждый день публикуют свеженькие массивно-многопользовательские игры. Именно из Южной Кореи пришли многие гиганты жанра, например, Ragnarok Online и Lineage 2. А благодаря успеху Lineage 2 ее создатель, компания NCsoft, сумела выйти на мировую арену и теперь занимается поддержкой Guild Wars и City of Heroes. Многие небольшие студии стремятся повторить успех старших коллег, выпуская самые неожиданные сетевые игры. Вот лишь некоторые примеры: ASDF Hover Board – MMORPG про гонки на скейтах будущего, Maple Story – полностью двухмерная MMORPG с пиксельной графикой, Albatross18: Realms of Pangya – фэнтезийный MMORPG-гольф. Часто уже готовые корейские игры находят западного издателя, которому остается только заняться переводом: так, Codemasters взяла под крыло RF Online и ArchLord. Корейские MMORPG существуют в условиях жесточайшей конкуренции: новые игры выходят слишком часто, а сервера неудачников подчас не живут и года. Тем не менее, весь мир смотрит на Южную Корею затаив дыхание и ждет, когда эта удивительная страна выстрелит следующим оглушительным MMORPG-хитом.

Anarchy Online

Разработчик:	Funcom
Издатель:	Funcom
Издатель в России:	«МедиаХауз»
Системные требования:	PII 450 Мгц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель 32 Мбайт
Размер клиента:	4,7 Гбайт
Абонентская плата:	14 Евро в месяц
Трафик:	5-10 Мбайт/час
Официальный сайт:	www.anarchy-online.ru





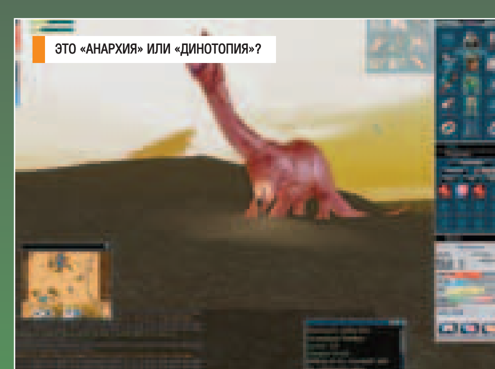
НЕБОЛЬШАЯ ПОТАСОВКА У СТЕН ГОРОДА.



ЭЛИТНАЯ КВАРТИРА ЖДЕТ ГОСТЕЙ…



КРАСАВИЦА И ЧУДОВИЩЕ



ЭТО «АНАРХИЯ» ИЛИ «ДИНОТОПИЯ»?

Былая звезда онлайновых игр потускнела на фоне более современных конкурентов. Еще бы, выпущена была пять лет назад. Даже у «Сферы» уже больше подписчиков. Тем не менее, Anarchy Online остается одной из наиболее проработанных игровых вселенных с тщательно подогнанной механикой, интересной как для любителей погонять виртуальную живность, так и пострелять из плазмагана по себе подобным. Добавляет интереса и то, что в Anarchy Online можно поиграть бесплатно. Правда, с некоторыми ограничениями: запрещен доступ во многие интереснейшие уголки игрового мира, отсутствуют некоторые функции.

«Анархия» – единственная нефэнтезийная MMORPG из рассматриваемых. Сверхсовременные нанотехнологии здесь соседствуют со здоровенными дубинами, топорами, косами и прочим холодным оружием, а живописные пейзажи кишат диковинными инопланетными животными и свихнувшимися роботами. Согласно игровой легенде, две воинствующие группировки – представители корпорации Omnitek (официально имеющей права на добычу ценного минерала нотум на планете Руби-Ка), и шахтерские кланы делят-делят-не поделят несчастную планету. В конфликте также участвуют космические миротворцы, чья позиция, скорее, выжидательная. Это не имеет значения для PvE-игроков, а вот любители PvP яростно громят противников в войне за месторождения нотума.

Профессий здесь четырнадцать, и все они коренным образом отличаются друг от друга. Постапокалиптические руины населяют здоровяки Энфорсеры, мастера шприца и лейкопластыря – Доки, пронырливые воришки Фиксеры, простоватые Солдаты, Агенты-снайперы, невидимки Тени, Метафизики, умеющие вызывать существ из потустороннего мира, Бюрократы, подчиняющие себе животных… всех не перечесть. Мир далекого и несветлого будущего опасен и жесток, поэтому большое внимание уделяется командной игре.

Вселенная Anarchy Online расположилась на трех серверах – одном германо- и двух англоязычных. Игровой мир делится на зоны, между которыми можно перемещаться с помощью общественных телепортаторов, на разных средствах передвижения, которые можно приобрести в магазинах или с помощью подпространственной сети – Grid (впрочем, это удел фиксеров, которые и сами могут туда попасть из любой точки, и команду свою за собой утащить).

Зоны, в свою очередь, делятся на те, где нельзя нападать на игроков (например, на территории городов) и убивать можно только мобов, и на те, где разрешены любые бои – такие территории удивительным образом совпадают с местами выхода минерала на поверхность. Такие «горячие точки» может застолбить организация, построив контроллеры – сооружения, дающие бонусы отдельным игрокам и гильдии в целом, а также защищающие территорию от непрошенных гостей – игроков противоположной фракции.

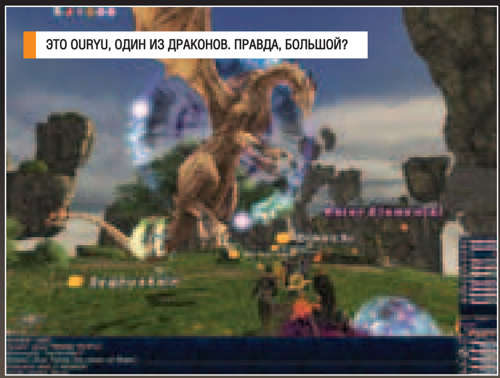
Объединяющей силой всех «омни» или клановцев является прибавка к получаемому опыту: чем больше территорий утыкано контроллерами, тем лучше. Другой вид недвижимости, которым могут владеть игроки в составе гильдий, – так называемые города игроков (центральная постройка плюс инфраструктура из магазинов, телепорта и т.д.). То, что каждому игроку при появлении на свет выделяется скромная квартира, которую он может украсить предметами быта и роскоши, уже не удивляет – такое существует практически во всех современных онлайн-играх. Кстати, есть еще и элитные квартиры – с огромной гостиной, балконом, просторной спальной, бассейном и персональной точкой входа в Grid в коридоре. Да и предметов там можно хранить побольше. Но для начала нужно стать платным пользователем и получить доступ к вышедшему в 2003 году великолепному дополнению Shadowlands, открывшему игроку необъятные просторы параллельного измерения, живущего по своим законам. Распространитель игры на территории России, компания «МедиаХауз», предлагает диски с игрой и русским руководством, карты оплаты игрового времени. Поэтому «Анархия» густо населена русскоязычными игроками. На обоих англоговорящих серверах существуют крупные русские гильдии по обе стороны баррикад. Глубоко настраиваемый удобный многооконный чат поддерживает кириллицу, но говорить в общих каналах принято на английском. Информацию о своих среди чужих можно поискать по адресу www.anarchy-online.ru.

Final Fantasy XI

Разработчик:	Sqare Enix
Издатель:	Sqare Enix
Издатель в России:	Akella Online
Системные требования:	P4 2 ГГц, 512Mb Мбайт RAM, 3D-ускоритель 32 Мбайт
Размер клиента:	11 Гбайт
Абонентская плата:	$12.99 в месяц
Трафик:	4-6 Мбайт в час
Официальный сайт:	http://www.playonline.com/ff11eu/

Единственная кроссплатформенная MMORPG, если не считать Phantasy Star Online. Отношение к знаменитой серии консольных RPG наложило сильный отпечаток на стилистику мира. Сказочный мир населяют пять рас: Hume (люди – как всегда, крепкие середнячки), Elvaan (эльфы, сильные воины), Mithra (раса женщин-кошек, отличающихся особой ловкостью), Galka (бесполые крепко сложенные здоровяки) и Tarutaru (раса симпатичных лилипутов, особенно сильных в магии). Развивать навыки здесь можно в нескольких базовых профессиях: Warrior (Воин, что тут еще сказать), Thief (Вор, ловкий мастер кинжалов и ударов из засады), Monk (Монах, виртуоз рукопашного боя), White Mage (Белый Маг, специалист по защитным и лечащим заклинаниям), Black Mage (Черный Маг, сильный в атаке) и Red Mage (Красный Маг – гибридный класс, сочетающий в себе магию и владение мечом). Не знаете, что выбрать – не переживайте, профессию тут меняют прямо посредине игры. По достижении 18-го уровня можно начать оттачивать мастерство, взяв дополнительную профессию (SubJob) и совмещать умения сразу двух мастеров, а на 30-м уровне вам станут доступны еще 11 профессий.
Игровой мир очень велик. Он состоит из огромных локаций, при переходе между которыми происходит подгрузка новой. Но локации столь велики, что раздражающие паузы будут редки. Поначалу вы можете передвигаться только пешком, но со временем станут доступны Чокобо (ездовые птицы), водные и летающие корабли, а также телепорты. В игре вы встретите все виды климата – от бескрайних арктических ледников до тропических островов. Но не верьте идиллической картинке: некоторые локации опасны даже для героев высочайшего, 75-го уровня. Интересная особенность – мистические вкрапления. Так, небосвод украшен мерцающими созвездиями, и от того, в какую сторону вы посмотрите при создании вещей, зависит успех крафта. От текущего дня недели зависит мощность заклинаний или то, какие плоды принесут цветы, которые вы выращиваете в своем доме. В доме, кстати, можно расставлять мебель, хранить предметы и менять профессии.
Final Fantasy – миролюбивая PvE-ориентированная игра, рассчитанная на совместные действия в партиях по 6 игроков. В одиночку играть почти невозможно, а в некоторые опасные территории ходят альянсом (2-3 партии) и даже несколькими альянсами сразу. PvP в игре присутствует как некий вид спорта с различными, зачастую довольно необычными видами командных соревнований. «Последнюю Фантазию» отличает от других игр ее уникальная боевая система. Удары и заклинания участников партий могут складываться в сверхмощные комбинации, а цепочки из побед увеличивают получаемый опыт. Здесь мало знать, что делать в бою – надо предвидеть свои действия еще и на 5 ходов вперед.
Вся игра ведет пользователей по огромной сюжетной линии, которая, в традициях серии Final Fantasy, очень интересная и запутанная. Именно раскрутка сюжетной линии и есть основная задача игроков. Русские встречаются в основном на сервере Phoenix. Ищите представителей гильдии Imperium – крупнейшей русской организации. Вот только кириллицу чат не поддерживает. Вся надежда – на новые патчи.


ЛЮДИ-КОШКИ – ВЕРНЫЙ ПРИЗНАК ЯПОНСКОЙ ИГРЫ.


ЭТО OURYU, ОДИН ИЗ ДРАКОНОВ. ПРАВДА, БОЛЬШОЙ?

The Saga Of Ryzom

Разработчик:	Nevrax
Издатель:	Nevrax
Издатель в России:	нет
Системные требования:	PIII 1.4 Ггц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель 64 Мбайт
Размер клиента:	4.7 Гбайт
Абонентская плата:	12,90 Евро в месяц
Трафик:	2-3 Мбайт/час
Официальный сайт:	http://www.ryzom.com

Сегодня MMORPG делятся на два типа: одни повторяют предшественниц, другие пытаются привнести в жанр что-то новое и оригинальное. Необычная во всех отношениях и сложная для новичков, Saga of Ryzom относится к последним. Бьемся об заклад, ничего похожего вы не встречали. Много ли вы видели MMORPG, события которых разворачиваются на планете-дереве? Натуральное дерево, со стволом и ветвями, только размером с планету. Мир игры находится в постоянном движении: миграции монстров, смена времен года, нападения воинственных насекомых на города. На планете живут четыре племени разумных гуманоидов, к которым можно присоединиться: Хомины (Homins), Матисы (Matis), Фиросы (Fyros) и Трикеры (Tryker). Каждое обладает своей культурой, мировоззрением, традициями и, наконец, религией.
Последняя играет очень большую роль. Дело в том, что на планете есть две таинственные и сильные группы: Ками (Kami) и Караван (Karavan). Первые – странные духи, ратующие за единение с природой. Вторая организация использует неведомые технологии вроде лазеров и летающих кораблей. Одеты во все черное, лица скрывают маски. Обе фракции призывают на свою сторону игроков, и, конечно же, каждая группировка обещает своим последователям все самое лучшее. На противостоянии двух союзов и строится игра.
PvP здесь состоит из массовых побоищ приверженцев разных религий и сражений гильдий за обладание так называемыми Заставами. Охота на монстров не так проста, как кажется: могут прибежать родственники зверушки и заступиться за обиженного. А проходящий мимо патруль либо не обратит внимания, либо поможет игроку, а то и монстру – все зависит от фракционных отношений.
В игре нет классов, а система развития персонажа похожа на Ultima Online: чем занимаешься, тот навык и совершенствуется. Можно объединять разные способности – допустим, соединить два заклинания в одно. Практически вся создаваемая игроками экипировка оригинальна: такое разнообразие обусловлено обилием материалов для крафта. Аватарами, говорящими по-русски, игра небогата, тем не менее, заходите на форум русскоязычного сообщества http://www.grusper.com/forum/, и вас не оставят без помощи.


СТОЛЬНЫЙ ГРАД ПЛЕМЕНИ МАТИСОВА.

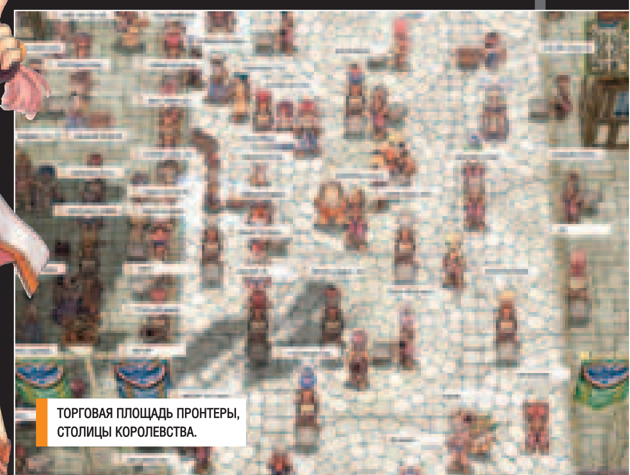
Ragnarok Online

Разработчик:	Gravity
Издатель:	Gravity
Издатель в России:	«Мадос»
Системные требования:	P4 1.6 ГГц; 512 Мбайт RAM; 3D-ускоритель 32 Мбайт
Размер клиента:	700 Мбайт
Абонентская плата:	пока не определена
Трафик:	3-4 Мбайт/час
Официальный сайт:	http://www.raggame.ru



СПРАЙТОВЫЕ ТОЛЬКО ПЕРСОНАЖИ И МОНСТРЫ. САМИ УРОВНИ ТРЕХМЕРНЫЕ.





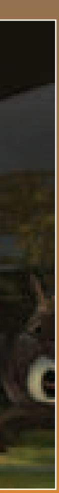
ТОРГОВАЯ ПЛОЩАДЬ ПРОНТЕРЫ, СТОЛИЦЫ КОРОЛЕВСТВА.

Ragnarok Online (далее RO) на данный момент является второй MMOPRG, общающейся с отечественными геймерами на их родном языке. Эта игра, несмотря на солидный возраст (более пяти лет), имеет массу поклонников и локализованные сервера по всему земному шару. Одной из причин такой популярности стал весьма оригинальный (для онлайновых RPG) внешний вид проекта. В его основу положен стиль столь любимых многими классических JRPG: кавайные (милые, симпатичные) спрайтовые персонажи с огромными глазами и волосами всех цветов радуги – настоящая визитная карточка игры, завлекающая в сказочный мир Рунного королевства Мидгард всех поклонников аниме и манги. Под стать им и враги. Вряд ли у кого-то вызовет панический страх даже самый жуткий монстр подземелий Нифельхельма. А отважным новичкам вообще приходится качаться на мухах, цыплятах, зайчиках, гусеницах и прочих «кровожадных тварях», населяющих городские окрестности. Но, несмотря на спрайтовое исполнение, прорисовка деталей великолепна – анимированы даже пальцы героев! Единственное ограничение, связанное с таким подходом – одежда вашего протагониста зависит только его профессии и не меняется при смене экипировки. Отображаются лишь оружие, головные уборы и аксессуары вроде очков, усов или повязок.

Игровой мир RO состоит из отдельных карт, соединенных переходами-телепортами. Есть здесь и города, где происходит торговля, поединки между игроками на специальных аренах, а NPC выдают разнообразные квесты. Во время тестового периода российской версии таких поселений было восемь, но после 5 апреля к ним прибавится еще два. Путешествовать в поисках приключений придется только на своих двоих, но в нужный город вас за определенную плату может переместить специальная служба, именуемая Кафрой. Она же осуществляет складирование ваших вещей и ведает сохранением.

А вот ездовыми животными (точнее, птицами) может похвастать лишь одна профессия – Рыцарь. Всего же их в RO 13 штук, которые получаются из шести промежуточных. Новичок волен выбрать путь мага, послушника, мечника, торговца, вора или лучника. Обратного пути нет. Всего же на одном аккаунте могут существовать 5 различных персонажей. Причем игра достаточна дружественна. Напасть на другого игрока невозможно. Пенальти за смерть минимальны – всего 1% от опыта, а вероятность потери каких-то предметов вообще нулевая. По слухам, лишь в подземельях (где, как известно, монстры жирнее и разнообразнее) есть шанс лишиться любимой вещицы после гибели, но я лично с этим ни разу не сталкивался за многие месяцы игры. Развитие на первой стадии также радует. Достичь половину из отведенных 99 уровней можно за каких-нибудь 15-20 часов. Дальше, конечно, будет намного труднее, но так уж построены корейские MMORPG.

Но PvP в мире RO все же есть. Кроме возможности померяться силами на аренах в городах, есть еще глобальные побоища за обладанием замками. Они проходят два раза в неделю и называются войнами гильдий. Но, в отличие от Lineage II здесь в побоищах может участвовать кто угодно. Собственный замок с уникальными сокровищами и подземельем, с только вам доступными монстрами, по сути является своеобразной целью всей игры. Но и «бездомным» есть чем разнообразить свой быт. Например, завести себе домашнего питомца, которого, правда, сперва придется поймать. Зато потом он будет скрашивать вам бесконечный «кач» веселыми фразами. Только не забывайте вовремя его кормить. Зато скоро появится возможность обзавестись второй половинкой, то есть вступить в брак, что даст новые игровые возможности. Вообще, несмотря на возраст, RO не стоит на месте. Уже выпущено около 12 ревизий, которые постепенно будут вводиться и на российских серверах. Кроме свадеб в ближайшее время нас ждет появление новых 13 профессий, которые станут доступны для игроков, достигших 99-го уровня. А в Корее уже вовсю трудятся над новыми… Но, с другой стороны, Ragnarok Online 2 уже на подходе! ■



Городская романтика

Вполне понятно желание горожанина выбраться из каменных джунглей на лоно природы, и популярность фэнтезийных игр. Но есть несколько проектов, разрушающих мнение о том, что MMORPG – это непременно орки, эльфы и драконы.

City of Heroes и City of Villains от компании NCsoft – две стороны одной игровой вселенной. В первом случае нам предлагают вжиться в роль борца с городской преступностью, а во втором – наоборот, сыграть за «плохого парня». Злодеи грабят банки, убивают и похищают людей, всячески портят жизнь в городе, в то время как Герои усмиряют криминальные элементы. В перерывах между прыжками по небоскребам и те и другие оснащают свои логова различными ловушками против жадных до чужого богатства. PvP-составляющая позволяет грабить эти жилища и уничтожать противников в особых локациях. Графика – не шедевр, но комиксовая стилистика это с лихвой искупает.

Примерно то же самое происходит в другой «городской» MMORPG – Matrix Online. Здесь все как в кино (угадайте, каком): агенты Матрицы, герои-освободители и много-много оружия, а город с небоскребами, подземкой, ночными клубами, темными аллеями и телефонными будками – декорация, на фоне которой разворачивается невидимая война за выживание человечества. Можно принять сторону как людей, так и машин. Специальности (кодер, хакер, оперативник), миссии, команды, экипажи кораблей (подобие игровых гильдий) – все, как в других играх, только называется иначе. К сожалению, хорошая задумка была воплощена кое-как, и «подключившихся к Матрице» сегодня очень мало.

SOE & Akella Online: интервью

Уже второй номер мы посвящаем объемную статью онлайновым ролевым играм – недешевой забаве, которая, тем не менее, завоевывает все большую популярность. Но взгляд простых игроков – это одно, всегда интересно послушать мнение профессионалов. С этой целью мы связались с представителем крупнейшего игрока на рынке MMORPG, Мэттом Сивертсоном – директором по международным операциям Sony Online Entertainment. Также на наши вопросы ответили сотрудники отечественной компании, у которой большие виды на развитие данного бизнеса в России: Андрей Батанов – руководитель Akella Online, и Владимир Рыжков – директор по маркетингу и PR.

СИ: Как вы думаете, во что превратятся MMORPG? Чего нам ждать?

Мэтт Сивертсон: Думаю, в будущем MMORPG станут более доступными для простого, не «продвинутого» пользователя. Вероятно, в играх этого жанра останутся хардкорные элементы, но их будет гораздо меньше, игры привлекут куда больше обычных людей.

Владимир Рыжков: Думаю, так далеко в будущее нам не заглянуть, так что ответить сложновато. Но с удовольствием помечтаю вместе с вами. С одной стороны, рынок MMORPG развивается устрашающими темпами, и уже сейчас их аудитории огромны. С другой стороны, типичные MMO постепенно себя исчерпывают, повторяют друг друга, и появляется место для проектов необычных. Взять, скажем, Dungeons&Dragons Online, визитная карточка которой – не наличие, а, наоборот, отсутствие традиционной утомительной прокачки или мощной экономики, поддерживаемой игроками. Держу пари, что через пару лет MMO превратится из жанра в некий стандарт, охватывающий самые разные игры. То есть, чтобы быть успешной, игра просто должна быть онлайновой, как сегодня обязательное условие – трехмерная графика.

СИ: А как насчет консольных MMORPG?

Мэтт Сивертсон: MMO неизбежно будут набирать популярность на консолях, однако успех зависит от технологий, которые дадут приставкам такие типичные для PC MMO возможности, как скачивание больших патчей и обновлений. Консольные MMO, вероятно, будут выглядеть иначе, чем компьютерные, так как через PC намного легче общаться, но в далеком будущем, думаю, эту трудность обойдут, и мы увидим действительно успешные консольные MMO. Также очень важно взаимодействие между производителями консолей и разработчиками MMO-игр. В случае PC платформа открыта, и игровая компания устанавливает прямую связь с покупателем. Как эти отношения изменятся, когда в них пожелает участвовать третья сторона – производитель консоли – все это нам еще предстоит узнать.

Андрей Батанов: Сейчас у нас нет конкретных планов в отношении консольных MMO. Но в любом случае предложение следует за спросом – если вам самим кажется странной идея играть в любимую MMO на приставке, а не на PC, попытки продать вам ее, скорее всего, провалятся. Когда приставка приживется у вас дома настолько, что вы начнете задавать вопрос: «Почему для моей приставки так мало MMO?» – вы уже будете не одиноки, и рынок откликнется на спрос.

СИ: Почему наиболее популярна фэнтезийная тематика?

Мэтт Сивертсон: MMO выросли из игрового сообщества вокруг текстовых MUD-игр, большая часть которых принадлежала жанру фэнтази. Именно поэтому первые пользователи MMO привлекались из этого огромного круга. Однако MMO с другим антуражем могут быть успешными в той же степени. Это только вопрос времени.

СИ: Недавнее закрытие китайских серверов EverQuest II из-за малого количества подписчиков связано с непопулярностью подобной тематики на Востоке? Если так, то русские игроки – скорее, азиаты или европейцы?

Мэтт Сивертсон: В категориях игровой индустрии, российский рынок намного более схож с европейским, чем с азиатскими. Восточные игры достаточно сильно отличаются от западных по стилю, а игры, популярные в Европе, обычно пользуются успехом и в России, в частности, EverQuest II с ее «dark fantasy» тематикой. Тогда как в Азии под фэнтези понимают нечто другое.

СИ: Какие системы оплаты наиболее доступны и популярны, какими они станут в будущем?

Мэтт Сивертсон: Есть уйма способов оплаты, в зависимости от стран, в которых продаются игры. В Соединенных Штатах очень распространены кредитные карты, в Азии они, напротив, редкость. Кредитки очень удобны, но не каждый человек использует их как обычное средство оплаты, и становятся популярны банковские переводы или игровые карты оплаты. К примеру, в Японии множество людей покупает игровое время через специальные автоматы в ближайшем магазине.

Андрей Батанов: В России сейчас немало достаточно разных способов оплатить игру – от перевода через «Сбербанк» до кредитных карт, или при помощи специальных платежных систем. К сожалению, ни одна из них пока не популярна настолько, чтобы быть доступной для каждого потенциального пользователя. Так что нам не остается ничего, кроме как позволить игрокам платить при помощи как можно большего количества различных средств.

СИ: Какая она вообще, российская аудитория? В частности, сколько среди пользователей продвинутых геймеров и тех, кто играет только в одну игру и остальными не интересуется?

Владимир Рыжков: Если учесть всех, кто играет на пиратских серверах, или в разношерстные браузерные игры, или если посмотреть безумные траты на игровые предметы в платежных системах России, становится ясно, что это даже не сотни тысяч, а миллионы людей. Даже если верить общедоступным данным соцопросов, людей, считающих своим постоянным развлечением компьютерные игры и при этом проводящих по несколько часов в день в Интернете, около двух миллионов. Когда задумываешься над этим, кажется курьезным, что до сих пор нет русскоязычной MMORPG, число подписчиков которой хотя бы соизмеримо с этой цифрой.

СИ: Насколько важна реклама издаваемых в России MMORPG и поддержка прессы, если игры раскручены уже сами по себе?

Владимир Рыжков: На самом деле не бывает продуктов, которые раскручены «сами по себе» – здесь неизбежно задействованы различные инструменты продвижения. Исключение составляют разве что товары вроде картошки или муки – да и то не всегда. Реклама и PR очень важны, без них невозможно объяснить людям, что ты им предлагаешь.

СИ: Современным MMORPG требуется мощный компьютер и хороший канал для выкачки огромных патчей. Проще говоря, способны ли одни лишь крупные города обеспечить платежеспособную аудиторию? Если не секрет, сколько подписчиков и при какой абонентской плате делают проект прибыльным?

Владимир Рыжков: В случае с MMO не имеет большого значения, играет твой абонент через спутниковый Интернет из палатки на Памире, или из офиса на Садовом Кольце. Если людей достаточно много, все они могут воспользоваться твоим сервисом и оплатить месяц игры – проект окупится. Это вопрос арифметики. Сначала выбираем стоимость копии и абонентскую плату, которую потенциальные пользователи сочтут справедливой – то есть, с одной стороны, не усомнятся в качестве такого дешевого сервиса, а с другой, не сочтут цену завышенной. Скажем, 300 рублей за коробку и 150 рублей абонентская плата. После этого берем стоимость проекта (скажем, миллион долларов) и считаем, при какой аудитории и в какой срок он окупится.

Полученную цифру соотносим с данными исследований (хватит ли на свете людей, чтобы проект окупился), а дальше – либо отказываемся от идеи, либо спокойно работаем, уверенные в будущем.

СИ: И сколько вы собираетесь взимать за EQ II и PS?

Андрей Батанов: Месяц игры в локализованную EverQuest II будет стоить 249 рублей, а в PlanetSide – 149 рублей.

СИ: Каковы ваши ожидания относительно количества активных подписчиков?

Андрей Батанов: Скажем так, игры должны окупиться. Кроме того, мы осознаем, что для полноценного геймплея, который мы беремся поставлять, игровые миры должны быть населены достаточно плотно.

СИ: Насколько выход локализации повышает привлекательность проекта?

Андрей Батанов: Еще как повышает. Огромное количество людей попросту не могут играть в то, за что заплатили, потому что не понимают, что нужно делать – особенно это важно в случае с ролевыми играми. Людям, зачастую даже говорящим по-английски, приходится заниматься рутинной прокачкой просто потому, что полноценное общение для них затруднительно – так как при восприятии английской речи или чтении внутриигровых текстов теряются шутки, художественная нагрузка, «отыгрыш» выбранной роли.

СИ: Выгодно ли, когда игра локализована, но играть приходится на англоязычных серверах?

Владимир Рыжков: В случае с PlanetSide дела обстоят именно так – игра целиком переведена на русский, и при этом работает на европейском сервере Werner. Таким образом, мы, с одной стороны, поставляем нашим пользователям более насыщенный игровой процесс (больше игроков – жарче битвы!), а с другой, поддерживаем русскоязычное сообщество, даем людям возможность общаться на русском. С EverQuest II по-другому – гигантский объем игровых текстов и речи потребовал полной локализации игры.

СИ: И насколько запуск русских серверов повышает привлекательность проекта?

Владимир Рыжков: Привлекательность проекта повышает родной язык, который дает возможность с головой погрузиться в игровой мир, почувствовать дух другой вселенной, за которую, собственно, заплатил. Конкретные технические решения, необходимые для того, чтобы это случилось, могут быть различными. Но, к примеру, в случае с EverQuest II, действительно оказалось лучшим решением запустить полноценные игровые серверы для России.

СИ: С какими трудностями приходится сталкиваться при запуске онлайнового проекта особенно по части службы поддержки и оперативности обновлений?

Андрей Батанов: Если выпуск обновлений – процесс, в основном, автоматизированный и его достаточно наладить один раз, а потом все идет по накатанной, то создание действенной и полезной для абонентов службы поддержки – большая работа. Сейчас почти половину нашего основного офиса занимает «горячая линия», где будут приниматься и обрабатываться сообщения от пользователей.

СИ: Как вы собираетесь привлекать игроков, для которых MMORPG – нечто экзотическое и непонятное? Бесплатный месяц игры, какие-то еще бонусы?

Владимир Рыжков: Хороший вопрос. При продвижении MMORPG в России наверняка следует рассчитывать на людей, которые еще не играют в MMO – помните про два миллиона человек? Но, в конечном итоге, мы поставляем увлекательный игровой процесс, и именно его и станут выбирать. Онлайновая игра или нет – не главное. Что до специальных акций, вроде скидок при оплате сразу нескольких месяцев или возможности попробовать игру бесплатно – это действенные средства, и мы ими воспользуемся, но, как мы и говорили выше, это только способы донести наше предложение, а не причина, по которой его примут.

СИ: Насколько оправдан запуск в России устаревающих проектов, если на горизонте маячат более современные, но похожие по антуражу и правилам?

Андрей Батанов: Запускать старую игру, да еще и такую, у которой вскоре появятся более совершенные соперники – бессмысленно. Если уж выбирать проект для локализации, лучше, чтобы это была игра единственная в своем роде. Допустимо, чтобы западный релиз произошел некоторое время назад, так как даже после выхода MMO-игры продолжают развиваться. Появляются дополнения к ним, оттачивается игровое равновесие, пока, наконец, они не превращаются в продукты, набравшие максимально возможную аудиторию и содержащие все, что можно выжать из выбранного дизайна. Так, к примеру, обстоят дела с PlanetSide – несмотря на то, что игра вышла достаточно давно, последние изменения вступят в силу буквально на днях, ее графика делалась «на вырост» и сегодня смотрится очень свежо, а похожих игр – глобальных многопользовательских шутеров – на рынке нет до сих пор.

СИ: Сколько онлайновых проектов вы еще собираетесь запустить?

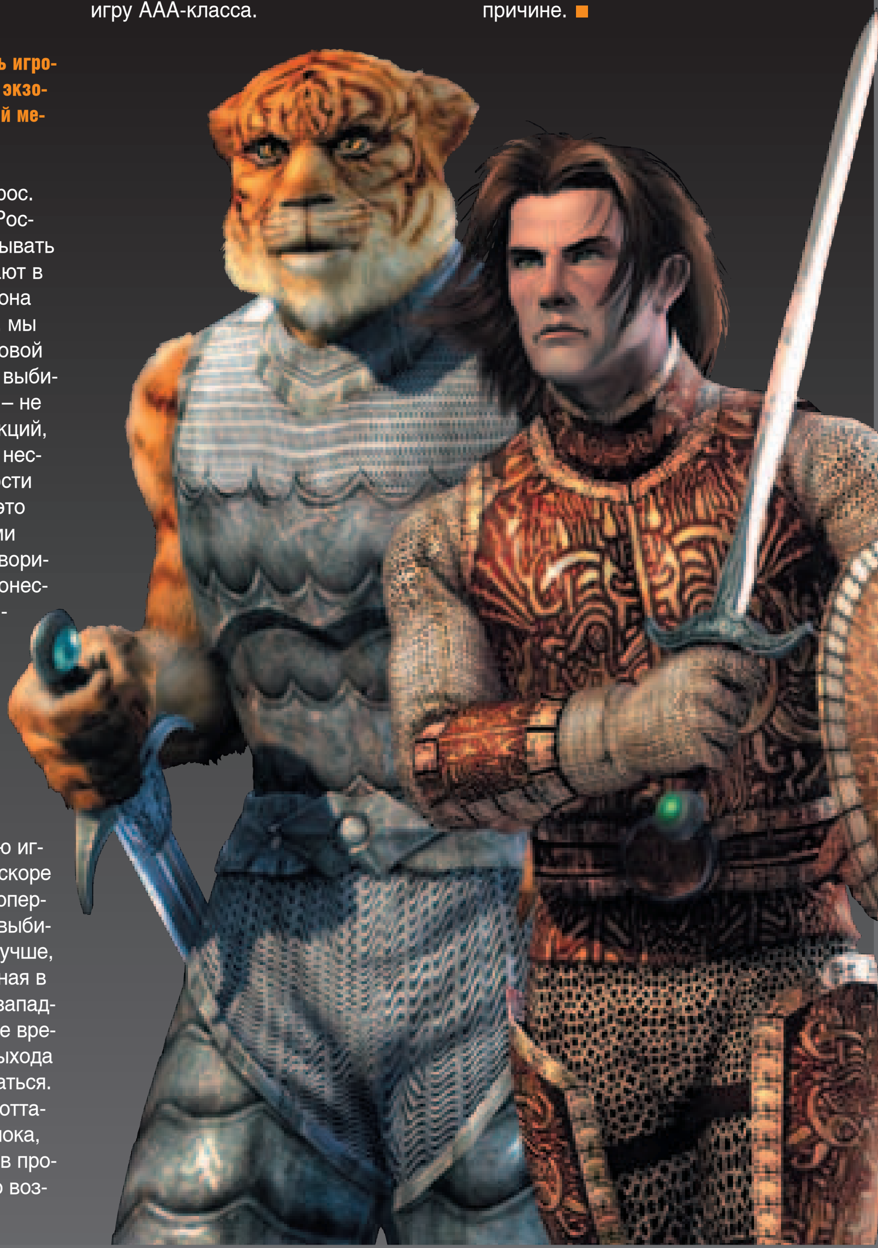
Владимир Рыжков: Мы работаем над тем, чтобы создать портфолио разноплановых онлайновых игр на русском языке – чтобы любой человек, у которого есть возможность играть через Интернет, мог найти что-нибудь для себя. В дополнение к EverQuest II, PlanetSide и «Корсарам Онлайн» в ближайшее время мы объявим по крайней мере еще одну игру AAA-класса.

СИ: Отношение к браузерным играм, насколько они востребованы?

Андрей Батанов: Чтобы ответить себе на этот вопрос, достаточно бросить взгляд на рейтинги российских игровых сайтов. Бесплатная игра на русском, доступная для любого пользователя Интернет – отличная формула успеха.

СИ: Распространено мнение, что онлайновые игры действуют как наркотики. Как вы думаете, MMO-игры продаются в первую очередь потому, что они увлекательны, или потому, что они затягивают игроков?

Мэтт Сивертсон: Привлечь большое количество игроков способны только действительно хорошие игры, и MMO не исключение. Если игровой процесс скучен, а мир неинтересен, как он может затянуть пользователя? И есть несколько проектов, которые провалились именно по этой причине. ■



СЛОВО КОМАНДЫ

ИГРА НОМЕРА

Black, с. 114

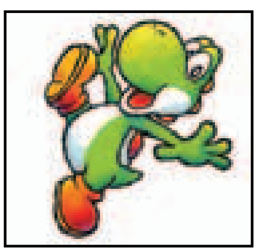
Игра, вызвавшая самые бурные споры в редакции. Кто бы мог подумать, что вроде бы обычный FPS может заставить людей так дискутировать! Это говорит только об одном – игра удалась, каждый находит в ней что-то свое. Красивая, динамичная, разрушительная – она привлекает внимание всех, кто проходит мимо экрана. Скрестив пальцы, ждем анонса версии для Xbox 360!

ГЕЙМПЛЕЙ:
Black может стать для вас чем угодно. Хотите играть в MGS, ползать по окопам, прятаться за деревьями и убивать всех из снайперской винтовки? Извольте. Желаете безостановочного экшна в лучших традициях фильма «Коммандо»? Милости просим.

ГРАФИКА:
Самая лучшая для PS2 графика, да и на Xbox с PC таких проектов найдется немного. Отличное освещение, гигантские уровни, великолепные взрывы!

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:
Убивать-убивать! Разрушать-разрушать! Прекратить играть в Black фактически невозможно, даже смерть и возврат в начало уровня не могут остановить вас. Самый веселый «спецназовский» FPS последних лет, никакой F.E.A.R. не сравнится с той радостью, которую доставляет детище Criterion. Ну, разве что первый уровень Soldier of Fortune.





Артем Шорохов
cg@gameland.ru

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Не любит придираться по пустякам.

СТАТУС: редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
OutRun 2006: Coast 2 Coast
Fight Night: Round 3
Tales of Eternia

Идеальный «просто FPS» – с интересными уровнями, классной графикой и достойными противниками, пикироваться с которыми так же приятно, как и в F.E.A.R. Увы, того разнообразия, к которому приучила нас Halo 2, здесь не найти, а потому Black – лучшая игра жанра только на PS2, не на Xbox.

9.0



Константин Говорун
wren@gameland.ru

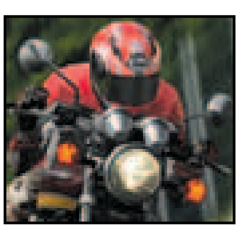
Любит консольные игры, в первую очередь – японские RPG. Еще играет в хорошие стратегии на PC, но они выходят раз в год.

СТАТУС: зам. главного редактора

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Advance Wars: Dual Strike
Condemned: Criminal Origins
Soul Calibur III

Игра исключительно зрелищна и доставляет удовольствие каждым своим кадром. Это не киберспортивный FPS, к которому зачем-то прикрутили сингл, а настоящий качественный консольный экшн. Как TimeSplitters, но лучше. А мультиплеер здесь и не нужен.

9.0



Юрий Левандовский
voron@gameland.ru

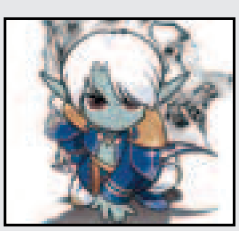
Запускает все выходящие гонки, независимо от способа передвижения в них. В перерывах играет в FPS и спортивные игры.

СТАТУС: редактор видеочасти диска

СЕЙЧАС ИГРАТЬ В:
Tourist Trophy
Fight Night: Round 3
The Outfit

Самый лучший FPS на свете! Плевать, что здесь нет мультиплеера, плевать, что противники убиваются двадцатью патронами из «калашникова», даже не важно, что наш спецназовец не умеет прыгать, главное – то удовольствие, которое получаешь здесь от любого своего действия!

9.5



Михаил Разумкин
razum@gameland.ru

Обожает тактические RPG и скролшутеры, типа Panzer Dragoon. Одной из лучших игр считает Castlevania Symphony of the Night.

СТАТУС: главный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
The Outfit
Advance Wars: Dual Strike
Prince of Persia Revelations

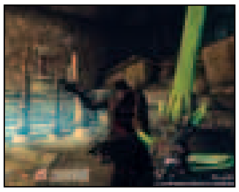
Если говорить о сингле, то это действительно самый лучший FPS на консолях, да и с PC-проектами он может конкурировать на равных. Но отсутствие мультиплеера, возможности использовать технику и сюжетных сцен по ходу миссий не позволяет поставить ему девятку.

8.0

Наш Хит-Парад

СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ МАГАЗИН WWW.GAMEPOST.RU ЗА ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ДЛЯ ТЕСТИРОВАНИЯ ИГРЫ

PC

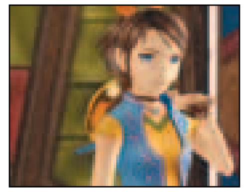




The Elder Scrolls IV: Oblivion

2	The Lords of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2
3	Star Wars: Empire at War
4	The Godfather
5	The Sims 2: Open for Business
6	Galactic Civilisations 2: Dread Lords
7	Dungeons & Dragons Online: Stormreach
8	SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
9	Scratches
10	Toca Race Driver 3

КОНСОЛИ





Black

PS2, Xbox

2	Grandia III	PS2
3	Shadow of the Colossus	PS2
3	Battalion Wars	GC
4	Dead or Alive 4	Xbox 360
5	Project Gotham Racing 3	Xbox 360
6	The Godfather	PS2, Xbox
7	Advance Wars: Dual Strike	DS
8	GTA: Liberty City Stories	PSP
9	Pursuit Force	PSP
10	Mario Kart DS	DS

Комментарии: В хит-параде редакции «СИ» мы указываем игры, которые рекомендуем приобрести прямо сейчас. Причем мы ориентируемся не столько на оценку, сколько на наши личные пристрастия. То есть, мы скорее поставим сюда оригинальную игру, чем очередной «сиквел клона», даже если он объективно чуточку лучше. Для удобства мы разделили хит-парад на две части – с компьютерными и приставочными играми отдельно.

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот что означает каждая из оценок:

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

1.0-1.5 – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уикэндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

2.0-2.5 – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

3.0-3.5 – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

4.0-4.5 – Такие игры робко пристраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

5.0-5.5 – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть обласкан геймерами. Но если конкуренция высока, ярлыка «посредственно» не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

6.0-6.5 – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Отношение к ней во многом зависит от первоначальных ожиданий. Разработчики либо сотворили что-то достойное при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

7.0-7.5 – Журналисты и игроки, в целом, довольны. Современная графика, небезынтересный геймплей. Все, как и было написано в пресс-релизе, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

8.0-8.5 – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

9.0-9.5 – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

10.0 – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современно, оригинально, именно так, как нужно, и без предательских оговорок «а вот если бы...».

«Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

Игра НОМЕРА

Этот титул достается самой лучшей, по нашему мнению, игре из числа отрецензированных в этом номере. Она может попасть на обложку журнала или нет – это не так важно. Оценка также не имеет решающего значения. Главное, чтобы мы считали ее самой-самой. С этого номера такая игра дополнительно получает еще и личные оценки четырех редакторов (см. страницу слева).

Import REVIEW

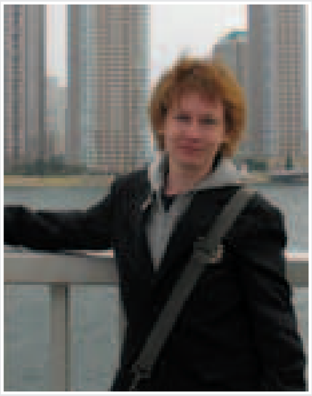
Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных специальным образом европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

Обратите ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

ВО ЧТО НА РУСИ ИГРАТЬ ХОРОШО?



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мы уже не раз поднимали тему различий во вкусах геймеров в разных странах мира. Любопытно, что на прямые вопросы представители игровых компаний отвечают оптимистично: дескать, глобализация идет полным ходом, и уже сейчас люди в самых разных странах покупают одни и те же диски. Однако если присмотреться внимательнее, окажется, что все несколько не так.

Начнем с известного тезиса о том, что во второй половине 90-х годов японские видеоигры доминировали на рынке – причем, не только на родине, но и в США и Европе. Грубо говоря, девять из десяти игр в американских чартах были произведены в Стране восходящего солнца. Этот показатель из года в год снижался, и сейчас, как принято считать, составляет лишь около 50%. Впрочем, эти данные тоже несколько устарели. По данным NPD Funworld за первую половину марта, только две игры в десятке лучших – японского происхождения. Это Gran Turismo 4 и Resident Evil 4. Взгляните на чарты продаж в Европе в этом номере. За исключением Nintendo DS, сейчас все платформы привлекают в первую очередь западными проектами.

В Японию я попал аккурат ко дню выхода юбилейного 900-го выпуска журнала «Фамицу». Как и мы, они подготовили список лучших игр (сто штук) за свою историю, только выпустили его отдельной книжечкой, вложенной в номер. Он меня слегка шокировал. Помнится, к нашим двум сотням «лучших» читатели придирались – дескать, несколько игр одного и того же сериала в него включали, а это «нечестно». Мы оправдывались: если уж они все так хороши, то как можно их выкидывать? Так вот, в «Фамицу» первая тридцатка состоит из одиннадцати Final Fantasy и восьми Dragon Quest. Metal Gear Solid 3: Snake Eater занимает 26-ю строчку, нашлось место для Street Fighter II, Super Mario Bros и The Legend of Zelda: Ocarina of Time, но не на первых позициях. И никаких вам Grand Theft Auto.

А что происходит в России? Нас часто просят писать в первую очередь о японских играх, в особенности – RPG. Дескать, именно они наиболее популярны. Сеть магазинов «Союз» предоставила нам данные о продажах игр для PS2 за 2003-2006 года. Так вот, в 2003 году в десятку входили лишь два японских проекта – Tekken 4 и Gran Turismo 3 A-Spec. 17-ю позицию занимала платиновая версия Devil May Cry. В целом японцы набрали 25 мест из 100 в 2003 году, 12 – в 2004, 18 – в 2005 и 19 – в первом квартале 2006. При этом хорошо продаются одни и те же сериалы. Tekken, Gran Turismo, Onimusha, Silent Hill, Final Fantasy, Devil May Cry, Resident Evil, Pro Evolution Soccer, Soul Calibur, Ace Combat. И все. Можно, конечно, возразить, что «Союз» погоды не делает, и есть другие сети распространения. Но практика показывает, что игры в разных чартах одни и те же, различаются лишь конкретные места. Наверняка кто-то скажет, что все это касается лишь лицензионных игр, а поклонники пиратских игр – они совсем другие, и пристрастия у них свои. Но какие они «другие»? У них меньше денег, и они покупают по двадцать игр в месяц вместо одной – это верно, но они выросли в той же самой стране и увлекаются ровно тем же, что и их более везучие или законопослушные сверстники. А еще лет восемь назад о лицензионных играх на консолях практически никто и слыхом не слыхивал. Если говорить конкретно об RPG, то в России продается хорошо (читай: может занять место в конце двадцатки) только Final Fantasy. Из других RPG в чарты попала разве что платиновая версия Kingdom Hearts. И не стоит считать, что другие сериалы распространители так уж зажимают. В Европе (и России!) выходили Disgaea: Hour of Darkness и Breath of Fire: Dragon Quarter, Star Ocean 3: Till the End of Darkness и Shadow Hearts: Covenant. Увы, но рассчитанная на детскую аудиторию игра«Кузя: Жукодром» для PlayStation 2 более популярна, не говоря уже о «Мадагаскаре» или «Суперсемейке». Впрочем, сразу оговорюсь, что в целом российские геймеры предпочитают взрослые игры. God of War, Grand Theft Auto, Ratchet & Clank, Midnight Club, Burnout, Hitman, Medal of Honor и Call of Duty – отличный выбор, не так ли? И, судя по результатам продаж, эти игры ближе массовой российской аудитории, чем лучшие японские хиты. И в этом мы похожи на европейцев.

В предыдущем абзаце слово «массовая» – ключевое. Действительно, стоит только забыть о людях, которые просто время от времени покупают себе или своим детям что-нибудь поиграть, и сосредоточиться на хардкорных геймерах, как картина меняется. Распространенный среди них тезис о «попсовости Final Fantasy» сразу обретает смысл – действительно, результаты продаж доказывают: эта RPG рассчитана на массовую аудиторию и нравится ей, в отличие от какой-нибудь Magna Carta. Более того, конкретно нашему журналу хардкорные геймеры очень важны – ведь понастоящему увлеченные люди не жалеют денег, чтобы узнать больше о любимых играх, и готовы покупать каждый номер «СИ». Но стоит только заикнуться о «вкусах геймеров вообще», как сразу всплывают чарты продаж. И, глядя на них, сложно говорить о торжестве глобализации. Не зря ведь в России в числе лидеров – локализованные проекты, вроде «Хоббита», «Карателя» и «Охотника на призраков», которые на Западе котируются куда как меньше.

Любопытный читатель наверняка возразит: дескать, в случае с Японией я привел не данные о продажах, а мнение одного отдельно взятого журнала. Действительно, в Японии и массовой аудитории (чарты-то мы публикуем в каждом номере), и хардкорным геймерам (к коим я бы отнес редакторов «Фамицу») западные игры неинтересны. В Европе зачастую журналисты превозносят проекты из Страны восходящего солнца, вроде Okami, но не забывают и о своих, родных. Проблема России в том, что у нас нет своих собственных кумиров – вот и приходится выбирать между Востоком и Западом. Быть может, Swashbucklers: Blue vs. Grey станет для нас тем же, чем является Football Manager в Великобритании и Madden NFL в США? ■

10 лучших игр
за историю журнала Famitsu Weekly

1. Final Fantasy X (PS2)
2. Final Fantasy VIII (PS one)
3. Dragon Quest III (NES)
4. Dragon Quest VIII (PS2)
5. Machi (Sat)
6. Final Fantasy IV (SNES)
7. Tactics Ogre (SNES)
8. Final Fantasy III (NES)
9. Dragon Quest VII (PS one)
10. The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)




NIVAL INTERACTIVE
HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC
НОВАЯ ГЛУБИНА
СТРАТЕГИИ
НОВЫЕ ВЕРШИНЫ
СЛАВЫ
Наступила новая эра стратегических игр! Окунитесь в фэнтезийный мир новой части легендарного сериала с великолепной 3D-графикой нового поколения, потрясающими тактическими битвами, передовыми возможностями многопользовательской игры и традиционными элементами RPG.
Heroes of Might & Magic® V © 2006 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft и логотип Ubisoft являются торговыми марками Ubisoft Entertainment в США и/или других странах. Разработчик Nival Interactive.
© 2000-2006 Nival Interactive. «Нивал» является зарегистрированным товарным знаком Nival Interactive. Все права защищены.
UBISOFT



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ПСИХОЛОГИ ПРОТИВ MMORPG

Опасная штука эти ваши MMORPG. Сядешь вечерком поиграть так, на полчасика, – приходишь в себя утром, измотанный, всю ночь просидевший с мыслью «еще один квест – и спать». Паладин 50 уровня, родная гильдия и ежевечерний «лут шмота» в любимой игре значат для вас больше, чем испорченные отношения с близкими, прогулы на работе, успеваемость в институте? Верные признаки запущенной MMORPG-зависимости. Хотите поговорить об этом?

В бытность студентом одного из лучших технических ВУЗов столицы я был знаком с одним замечательным человеком. Условно назовем его «Семеном». Семен неплохо учился, ездил на выходные домой, в родной городок Московской области, любил почитать фантастику и служил командиром взвода на военной кафедре. К концу второго курса Семен узнал про MUD – бесплатную текстовую MMORPG. Он начал играть, сначала одним персонажем, потом вторым, третьим… Заходя к нему, я все чаще видел черный экран MUD на мониторе и на любой вопрос получал ответ вроде «Погоди, мы зоним с паладом и гопой» (смысл таких фраз сокрыт от меня и по сей день). Семен перестал выходить из комнаты и перешел на диету из пельменей. Через год игры Семен посмотрел статистику и узнал, что он провел на сервере больше ста дней непрерывно – около восьми часов в сутки, без выходных и отпуска. Потом Семена отчислили.
Где он сейчас, бог весть.

История моего друга, это, конечно, не единичный случай. Многие нынешние завсегдатаи MMORPG понимают, что игра серьезно мешает их жизни, но не могут «соскочить». Знаете таких? Знаете, что происходит у них в голове, почему все мысли вертятся вокруг любимой MMORPG? Психотерапевтический отдел «Страны Игр» уже идет к вам.

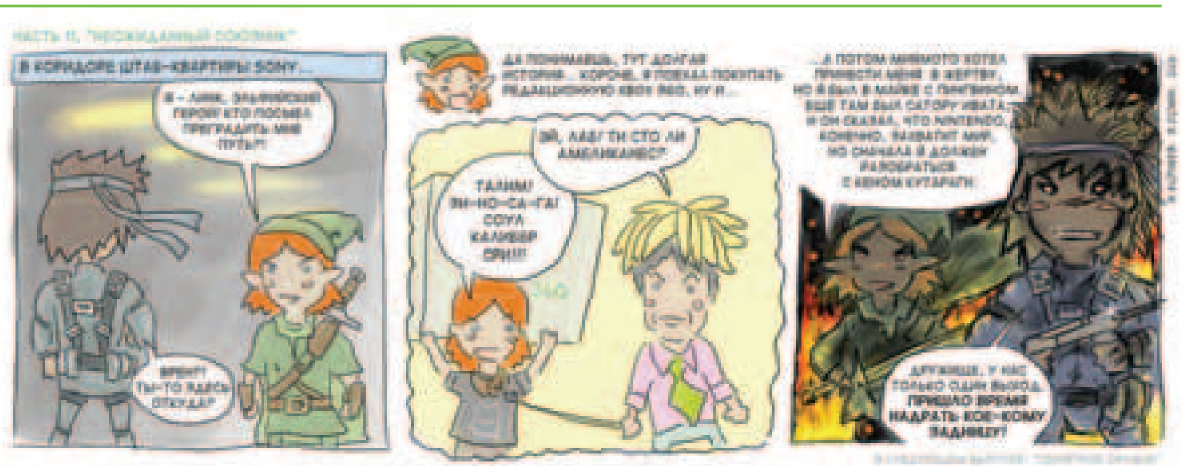
Длительное и активное общение с MMORPG приводит к изменению системы ценностей: если раньше человек на первое место ставил, например, работу или учебу, то теперь для него нет ничего важнее гильдийского похода в опасное подземелье. И этот вымышленный, несуществующий поход оказывается привлекательнее старых, казалось бы, гораздо более реальных ценностей. Наш клиент попал в ловушку. Причина такого отношения вот в чем: в настоящем мире ничего не случается по паре кликов. Чтобы чего-то добиться, нужно работать: долго, нудно, упорно. Чтобы получить зарплату, нужно месяц безрадостно вкалывать на работе. Чтобы закончить институт, нужно тратить на него годы – безо всякого видимого промежуточного результата (в этом, кстати, огромный недостаток современной системы обучения, но это совсем другая история). В MMORPG все делается быстро и просто. В каждый момент времени у игрока есть четкая, легко достижимая цель: выполнить квест, убить монстра, продать добро. Каждое осмысленное действие приносит очевидный, «полезный» результат: убил монстра – получил опыт. Пошел в подземелье – нашел новый меч. Получил уровень – стал сильнее и проворнее. Проведя в таком мире несколько часов, игрок возвращается к реальности и видит, например, учебник математического анализа. Его можно читать, но где гарантия, что «игрок» что-то поймет?
И, главное, сколько времени пройдет, прежде чем он извлечет для себя какую-то пользу? Занятия матанализом, во-первых, не приносят мгновенного результата, и, во-вторых, требуют существенных умственных усилий. Сравнив вероятность получения пользы от гранита науки и игры в MMORPG, мозг делает простой выбор: зачем тратить время на то, что сложно и бесполезно, когда можно с удовольствием достигать легких результатов? Наш клиент возвращается к MMORPG.

И достижения внутри игры кажутся большинству игроков не менее реальными, чем достижения в обычной жизни. Человеческий мозг легко поддается влиянию – наверняка каждый помнит, как зачитывался хорошей книгой или «засматривался» мастерским фильмом, и на время забывал о настоящем мире. Точно такое происходит в MMORPG: пока ты «внутри», тот мир для тебя реален. Как только ты покидаешь его, ты видишь скучные, бестолковые будни и хочешь вернуться. Но чем больше времени ты проводишь в игре, тем сложнее «переключиться» с воздушного MMORPG-существования обратно на суровую жизнь. И вот, пожалуйста, у нашего клиента появилась стойкая MMORPG-зависимость.

Вышеописанный механизм мотивации, однако, вовсе не единственный. Это так называемая «мотивация достижениями», наиболее эффективная среди молодых людей мужского пола в возрасте 15-25 лет. Исследователь Ник Йи из Стэнфордского университета выделяет пять базовых типов игроков. Уже описанные «любители достижений» – это раз. Два – это «манипуляторы», те, кому нравится командовать другими. Девушки традиционно пополняют ряды «эскапистов», «романтиков» и «ролевиков». «Эскаписты» – те, кто играют, чтобы забыть о проблемах из настоящей жизни. «Романтики» ищут в MMORPG крепких отношений с другими игроками, построенных на дружбе и взаимовыручке. «Ролевики» увлечены вымышленным миром и новой жизнью в нем.

Каждый игрок, к какому бы типу он не принадлежал, тратит время на MMORPG, потому что там его желания можно удовлетворить значительно проще и быстрее, чем в настоящем мире. Ничто не мешает романтикам, например, дружить с соседями по лестничной клетке, а ролевикам – менять работу раз в полгода. На это нужно очень много усилий и времени – а в MMORPG можно стать кем-то другим за пару кликов. Легкая, стабильная виртуальная жизнь с потрясающей эффективностью подменяет собой настоящую. Есть ли способ избавиться от зависимости? И, главное, нужно ли от нее избавляться? Ведь, в сущности, вся наша жизнь состоит в удовлетворении желаний. Разве плохо удовлетворять их быстро и легко? О, это тема для совсем другого исследования в совсем другом, неигровом журнале. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.




ПЕРЕВОЗЧИК
РАСКАЛЁННЫЙ АСФАЛЬТ
Брось игрушки, стань БОЛЬШИМ!
Пять мощных грузовиков
Полноценный тюнинг машин
Двадцать четыре трассы
Изменяемые погодные условия
Миссии на время, гонки с противниками
Три уровня сложности
© 2006 PLAY-publishing.com © 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. © 2006 «Game Factory Interactive». All rights reserved.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru;
(495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/; Розничная продажа в магазинах

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Константин Говорун
wren@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб» (PS2)
РАЗРАБОТЧИК:	Criterion Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2, Xbox

ОНЛАЙН:
http://www.black.ea.com

1 ИГРА НОМЕРА

Black

Вы точно знаете, какой FPS на PS2 самый-самый лучший? Значит, вы уже купили Black.

Есть в логике такое понятие – денотат. Суть его в том, что каждому названию в мире соответствует уйма предметов. Скажем, обычный стул может принимать самые разные обличия: быть деревянным и пластмассовым, со спинкой и без нее, даже раскладным может быть запросто. Но, тем не менее, мы все прекрасно понимаем, о чем идет речь, если слышим это слово – «стул». Та же басня и с жанрами: уж если услышали «FPS» – сразу в голове щелкнет: «Doom + Duke Nukem 3D + Quake + Half-Life поделить на четыре». Готово среднее арифметическое. Вопрос в том, какое именно отношение оно имеет к предмету нашего обзора.

Black – шутер от первого лица, посвященный современной войне в городских условиях. Главное его достоинство – зрелищность. Не зря говорят, что Black стал для жанра FPS тем же, чем Burnout 3 – для гонок. И дело не только в сверхмощном графическом движке, которым студия Criterion хвасталась на двух выставках E3 подряд. Враг спрятался за бревном? Можно изрешетить препятствие пулями, и с каждым попаданием от него будут отлетать куски. Взорвав грузовик, вы не только насладитесь красивейшим фейерверком, но и отправите на тот свет десяток врагов, снесете стену ближайшего дома и уроните на землю пару вышек с пулеметчиками. Конечно, разрушать можно только те объекты, которые разрешили разработчики. Но таковых в Black в десятки раз больше, чем в обычном FPS. И, наконец, место действия сильно влияет на игровой процесс. На большинстве уровней герой бегает по улицам полуразрушенных городов, где идет настоящая война.

Со всех сторон свистят пули, где-то наверху засел гранатометчик, а за подбитой БМП долго укрываться не получится – враги отправили парутройку бойцов в обход, через чердак соседнего дома... В общем, представьте себе Call of Duty 2, но про современный конфликт, вроде войны в Чечне. Это и есть Black.

Игра разрабатывалась специально для консолей, и это сразу видно.

В Black можно таскать с собой всего два вида оружия (плюс гранаты) из десятка с лишним доступных – как в Halo или Killzone; на PC такая модель применяется обычно в серьезных военных симуляторах. Управление идеально приспособлено для джойпадов



КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Отличный движок, достойная «некст-гена» графика, первоклассный звук, великолепный дизайн уровней; и при всем при этом – замечательный геймплей!

Минусы:
Уровни линейны, мышь не поддерживается, мультиплеера нет, а чекпойнты на уровнях попадаются преступно редко. Кому-то покажется, что игра коротковата.



ОДИН ИЗ ТЕХ УРОВНЕЙ, КОТОРЫЙ НАХРАПОМ НЕ ВОЗЬМЕШЬ – НАЧИНЕННЫЙ БОЕВИКАМИ МОСТ. ОДНО СПАСЕНИЕ – СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ ПУЛЕМЕТ M249 SAW, САМАЯ БОЛЬШАЯ ПУШКА В ИГРЕ.



ИГРЫ СВЕТА И ТЕНИ – СОЧНАЯ ВИШЕНКА НА ТОРТЕ ОБЩЕГО ГРАФИЧЕСКОГО ОФОРМЛЕНИЯ BLACK. НЕ КАЖДАЯ СОВРЕМЕННАЯ ИГРА МОЖЕТ ПОХВАСТАТЬ ТАКОЙ КРАСОТОЙ!



К ОРУЖИЕЮ У АВТОРОВ BLACK ОТНОШЕНИЕ БОЛЕЕ ЧЕМ ТРЕПЕТНОЕ – ЕГО ОБОЖАЮТ, ИМ ВОСТОРГАЮТСЯ. КАЖДАЯ ПЕРЕЗАРЯДКА – СЛОВНО ЭРОТИЧЕСКАЯ СЦЕНА В СТРИП-КЛУБЕ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Killzone

ВСЕ ЕЩЕ НЕ



Halo 2

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 9.0

★★★★★★★★★★

Наше резюме:
Прекрасная и очень увлекательная игра, достойная стоять на одной полке с лучшими образцами жанра. Пусть ничего принципиально нового в ней нет, но всем, кто отважится теперь делать «просто FPS», тягаться с Black будет очень туго. И отнюдь не из-за графики.

PS2 и Xbox, и о мышке с клавиатурой даже мыслей не возникает. Порой герою подбрасывают напарников, но стиля игры это не меняет: ни существенно помочь, ни вдруг погибнуть в результате вашей халатности они не умеют, а отдавать им команды нельзя. Ну и, наконец, в Black идеально реализован синглплеер – с огромными уровнями, грамотно расставленными врагами и интересными заданиями – но вот мультиплеер отсутствует, как класс. Последнее странно – уж на Xbox-то можно было легко сделать несколько сетевых режимов. А еще здесь почему-то нет прыжков. Графика в игре отменная. Однако, если на PlayStation 2 ничего подобного мы еще не видели, то Xbox уже подарил нам и The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay, и Halo 2, так что мы вправе были ждать большего. Но в любом случае многокилометровые уровни просчитываются без подзагрузок, а текстуры исключительно хороши. Анимация местами просто чудесна – например, трупы врагов очень натурально выпадают из окон зданий, а местами – не очень. Как-то странно люди реагируют на попадания пуль – от первых лишь чуть-чуть подергиваются, зато смертельный выстрел отчего-то отбрасывает их далеко назад. Звук в игре отлично дополняет графические красоты. Взрывы, пальба, всевозможные шумы и лязг смертоносных железяк вне всяких похвал, хорошая аудиосистема лихо ткнет вас носом в эпицентр перестрелки. Все очень натурально – если бой идет в пещере, то звуки выстрелов – совершенно другие.

Отметим, что все враги в игре разговаривают по-русски без акцента. Реплики они бросают не всегда удачно – например, орут «лимонка», когда никаких гранат герой не кидает, но зато атмосферу игре придают совершенно чудесную. Как спортивные комментаторы в симуляторах футбола. К сожалению, в надписях на русском встречаются опечатки – чего стоит одна только аршинная вывеска в начале третьего уровня: «КЛАДБИЩ»!

Без мыши как без рук?



С точки зрения управления, каждый консольный шутер – это всегда испытание. Людям привыкшим скажем коротко: «вполне». Всех прочих успокаивает **Даниил Леви**, редактор журнала «**PC Игры**»: «Каждый писишник уверен, что играть на PlayStation 2 или Xbox в шутеры невозможно, ведь мышки у приставок нет. Я думал так же. А на деле оказалось, что привыкнуть к управлению в Black – дело двадцати минут. На средней сложности первые уровни к игроку достаточно дружелюбны (по писишным меркам), вполне хватает времени освоиться. У вас всегда есть право на ошибку, которого от шутеров на PC не дождешься, и в конечном итоге Black это только на пользу». Все так и есть. Сперва привыкаем, потом фантазируем. Начинаем «как обычно», а заканчиваем «по-своему».



НЕЧАСТО, НО СЛУЧАЕТСЯ ПОЛЗАТЬ НА КАРАЧКАХ СО СНАЙПЕРСКОЙ ВИНТОВКОЙ. В ТАКИЕ МОМЕНТЫ ЖАЛЕЕШЬ, ЧТО НЕ ПОЗВОЛЕНО ПО-НАСТОЯЩЕМУ ЛЕЧЬ – БЫЛО БЫ УДОБНЕЕ.



ВИРТУАЛЬНЫЕ НАПАРНИКИ ОЧЕНЬ ЖИВО ИМИТИРУЮТ ЖИВЫХ ЛЮДЕЙ – ПЕРЕГОВАРИВАЮТСЯ, ПРИКРЫВАЮТ ДРУГ ДРУГА, НЕ МАЯЧАТ ПЕРЕД ПРИЦЕЛОМ. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ ХОТЬ КАК-НИБУДЬ ПОВЛИЯТЬ НА ХОД БОЯ ОНИ НЕ МОГУТ, ЗДЕСЬ ТОЛЬКО ВАМ ПОЗВОЛЕНО БЫТЬ ГЕРОЕМ.





КРАСОТА! ШУМНЫЕ ВЗРЫВЫ, КРАСОЧНЫЕ ПИРОТЕХНИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ И НЕМЫСЛИМОЕ КОЛИЧЕСТВО РАЗРУШАЕМЫХ ОБЪЕКТОВ – ИЗЮМИНКА ИГРЫ.

Таким должен был стать F.E.A.R. – взрывным, ярким, драйвовым.

Насчет геймплея мнения в редакции разошлись. Один утверждает, что Black – веселый смачный шутер про супергероя, который не то что пулям не кланяется – слона прикладом до смерти забьет. Другой талдычит, мол, это едва ли не stealth от первого лица, где стоит только не подумав шаг сделать – изрекошетят и фамилию не спросят. Дело в том, что Black – он разный. Первый (самый короткий) уровень бросает прямо на жернова – выживай как хочешь и не вздумай стоять на месте; второй учит выживанию в лесу: от дерева к дереву, из-за ящика в угол. Нам дают попробовать одно, другое, третье... А потом – крутись как знаешь, уж что там у тебя лучше получается. Что лучше – несколько метких хедшотов из пистолета с глушителем или хаотичная дуэль на открытом месте под перекрестным огнем? Это уж кому как удобнее.

В первую очередь, уровни Black учат осторожности и правильной оценке ситуации. К сожалению, искусственный интеллект врагов стал чуть хуже, чем во времена бета-тестирования (тогда, напомню, мы сравнивали игру с Metal Gear Solid 3: Snake Eater!), но с умом перемещаться, пользоваться имеющимися преимуществами (будь то удобная позиция или численное превосходство) и лихо палить из-за укрытия противники умеют. Зачастую они удивляют умом не меньше, а то и больше своих товарищей по F.E.A.R. – то через дыру в потолке на героя бросятся, то ложным отступлением в самое пекло заманят. И, например, если после третьего трупа поймут, что вы их поджидаете за углом дома, то пойдут в обход. Все равно не «как живые», конечно, но мы даже к такому еще не привыкли. В типичном шутере на PC, где с сейвами в любом месте проблем нет, мы бы сохранились и давай все без разбору варианты пробовать. Но в Black чекпойнтов всего несколько на уровень, поэтому тут не до лихачеств. В этом подходе – и главная изюминка Black, и главная ее беда. С изюмом понятно: и грудью на амбразуру доведется, и с ружжом снайперским по крышам побегать, и даже, как в «Матрице», в запертом «аквариуме» с несколькими дюжинами оголтелых вражин в неравной битве сойтись. Интересно, насыщенно, кровь бурлит! А вот плохого-то что? Ну, сами посудите: уровни огромные, в среднем, по полтора часа на каждый. А точек записи – одна-две и баста. Да и то без права выключения консоли. Тяжело.

Из важного да главного – вроде все, давайте подытожим. Игра вышла – загляденье! Прошлогодняя Killzone ей и в подметки не годится. Даже TimeSplitters: Future Perfect, увы, не столь увлекательна. Специалисты по шутерам заявляют: выйди Black на компьютере, немногие FPS для PC смогли бы с ним сравниться! А что до придирок – идеальных FPS, слава богу, не бывает. И это значит, что ждут нас в будущем все новые и новые вершины. Смотрите видеообзор, читайте «Страну Игр», играйте в Black. Пока! ■

Константин Говорун: «Вся правда о терроризме»

Сюжетно Black построен по образу и подобию Syphon Filter 3. Агент Джек Келлер вспоминает на допросе о своих «приключениях», и за каждым таким флешбеком следует очередная игровая миссия. Он работает на сверхсекретную организацию Black, обеспечивающую безопасность США, – разумеется, самыми грязными методами. Большая часть миссий проходит на территории неназванной (предположительно, кавказской) республики, в которой угадывается Чечня. Враги говорят на чистом русском, и выглядят как военнослужащие федеральных сил, а не боевики. Впрочем, конечная цель Келлера – борьба с террористами из организации Seventh Wave – а когда лес рубят, без щепок не обойтись. В сюжетных сценах постоянно мелькают секретные документы и газетные статьи, имеющие непосредственное отношение к настоящей войне с терроризмом. Руководство Black зачастую приказывает уничтожить доказательства того или иного реального поступка американцев. Вот только сюжет излагается настолько сумбурно, что лишь покадровый анализ содержимого роликов может пролить свет на происходящее. В итоге лишь политически подкованные люди, не пропускающие ни одного выпуска новостей, могут оценить суть игры целиком и полностью. Среди западных журналистов, если интересно, таковых почти не нашлось. Для них что террористы, что русские солдаты – все едино.

ТОЧНУЮ ГЕОГРАФИЮ УРОВНЕЙ BLACK ВОССОЗДАТЬ НЕ ПОЛУЧАЕТСЯ: В ИГРЕ МОЖНО УВИДЕТЬ КАРТЫ, ПО КОТОРЫМ ВЫХОДИТ, ЧТО ВОЮЕМ МЫ НА ТЕРРИТОРИЯХ СЕВЕРНОГО КАВКАЗА, ОДНАКО НИ ОДНОГО ИЗ МЕСТНЫХ ГОРОДОВ НА САМОМ ДЕЛЕ НЕ СУЩЕСТВУЕТ.



PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	wargame
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Paradox Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С» / snowball.ru
РАЗРАБОТЧИК:	MadMinute Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 512 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (32 Мбайт VRAM)

ОНЛАЙН:
http://www.madminutegames.com

Take Command – 2nd Manassas / 13 полк. Военное искусство

Оловянные солдатики для взрослых. Тысячи оловянных солдатиков для очень терпеливых взрослых.

Сущая правда, что некоторым поэтам непременно нужно быть голодными. Именно поэтому малобюджетные проекты частенько просто напичканы отличными идеями. Запустишь игру - и сперва шарахаешься от неприглядных пейзажей и страшных меню. А поднабравшись терпения, уже через час-другой с упоением гоняешь звездно-полосатых солдат по болотам и сопкам.
Уморив так десяток дивизий, вы попутно узнаете, что генерал Ли – совсем не китаец, откуда есть пошел американский флаг, поймете, чем янки отличаются от конфедератов. Архивов, разоренных авторами, хватит на пару энциклопедий, и еще на школьный учебник останется. Каждая пуля летает по правильной траектории, каждый домик стоит на своем месте. Ни капли вымысла – абсолютная достоверность, вплоть до пуговок на мундирах. Хотя как раз от них и придется шарахаться. Вид тысяч марширующих картонок (в миру – спрайтов) отнюдь не красит игру, особенно вблизи. То ли дело пейзажи. На этих трехмерных полигонах можно хоть ракеты испытывать – в поле запросто расходятся многотысячные армии.


ТАК И ХОЧЕТСЯ ОДНИМ РАЗОМ ОТПРАВИТЬ ВСЕ ЭТО ВОЙСКО НА АМБРАЗУРУ. ВОТ ТОЛЬКО ПУЛЕМЕТОВ ТУТ НЕТ, ДА И ВЫДЕЛЕНИЯ «РАМОЧКОЙ» – ТОЖЕ.

Именно в размахе действа и заключена изюминка. Вы можете управлять целыми корпусами в реальном времени, не заботясь при этом о скорости кликов в минуту. Лейтенант ведет за собой роту, отдавая приказы – куда идти и что делать. Все остальное солдаты прекрасно делают сами, за руку каждого водить не надо. Полковник управляет несколькими отрядами и подчиняется генералам, а уж ими командуете вы. Возможности зависят от чина, так что вы можете задавать общую стратегию всем войскам сразу или размениваться на отдельные части. Вот только при всей гениальности этой системы – игра весьма на любителя. Неспешные маневры занимают часы, а за время крупной баталии запросто можно уснуть. Даже в пылу боя движения солдат кажутся слишком ленивыми. Хотя, уверен, многим ценителям варгеймов это покажется достоинством. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ


Rome: Total War

ДЕТАЛЬНО, КАК


«День Победы 2»

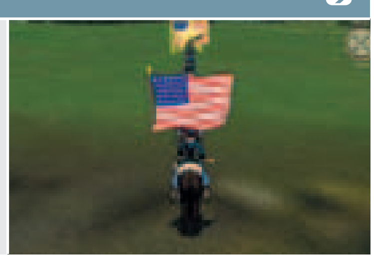
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Живой учебник истории с выцветшей обложкой – немного скучный и вместе с тем познавательный.

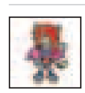
На заметку

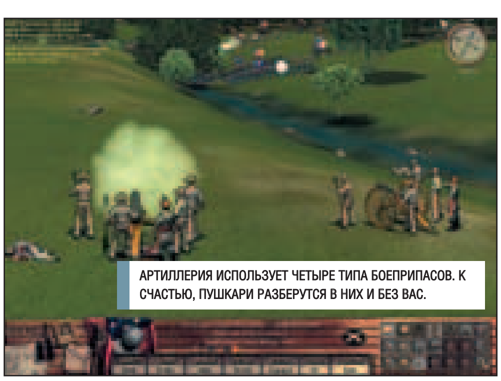
Битва при Манассесе стала поворотной вехой американской истории. Генерал Ли показал северянам, где «янки» зимуют, едва ли не изменив ход гражданской войны. Но шествия полосатого флага это не остановило, и с тех пор он разжился еще шестнадцатью звездочками.

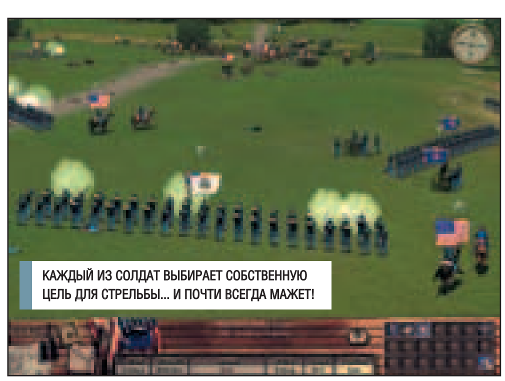


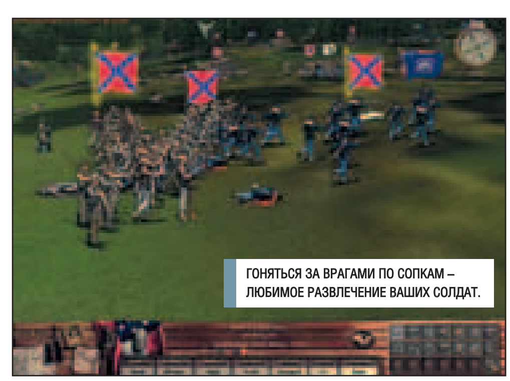
КНУТ И ПРЯНИК + -


Плюсы:
Гениальная система управления позволяет без труда вести в бой сотни безупречно воссозданных отрядов.


Минусы:
Неказистый движок мозолит глаза, особенно во время вызывающих зевоту маневров.


АРТИЛЛЕРИЯ ИСПОЛЬЗУЕТ ЧЕТЫРЕ ТИПА БОЕПРИПАСОВ. К СЧАСТЬЮ, ПУШКАРИ РАЗБЕРУТСЯ В НИХ И БЕЗ ВАС.


КАЖДЫЙ ИЗ СОЛДАТ ВЫБИРАЕТ СОБСТВЕННУЮ ЦЕЛЬ ДЛЯ СТРЕЛЬБЫ... И ПОЧТИ ВСЕГДА МАЖЕТ!


ГОНЯТЬСЯ ЗА ВРАГАМИ ПО СОПКАМ – ЛЮБИМОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ ВАШИХ СОЛДАТ.

PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Владимир Иванов
glaymore@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Turbine Entertainment Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.5 ГГц, 512 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (64 Мбайт VRAM)

ОНЛАЙН:
http://www.ddo.com/

Dungeons & Dragons Online – Stormreach

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Встречаются как-то в таверне воин, вор, маг и священник, а трактирщик им и говорит: «Есть у меня для вас задание…»

В любом жанре найдутся свои неписанные каноны, избитые настолько, что следовать им уже как-то нелепо, а отказываться – рука не поднимается. Взять хотя бы классическую завязку настольной игры в Dungeons & Dragons: «Партия приключенцев сидит в таверне, и подходит к ним загадочный старик…». Но в Dungeons&Dragons Online герои собираются именно в таверне, и там же стоят специальные люди, чья работа – выдавать игрокам задания. Смешно? А чего вы ожидали от MMORPG, посвященной командной зачистке подземелий?

А MMORPG ЛИ ЭТО?

Хороший вопрос. С одной стороны, все формальные признаки онлайновой RPG налицо: игрок подключается к серверу, создает персонажа, объединяется в группу с другими пользователями и идет бить монстров, за каковое удовольствие платит помесячную плату. С другой, ну что это за MMORPG, где только и мотаешься из города в подземелье, а потом из подземелья обратно в город? Где других игроков можно встретить только в тавернах? Где нельзя вызвать на бой пробегающего мимо мага или смастерить из трех деревяшек Чудесную Дубину +2? Такая вот она необычная, эта Dungeons & Dragons Online. В принципе, идея разумная – геймер нынче пошел взрослый, занятой и даже семейный, и далеко не всякому удается выкроить время на многочасовые марафоны World of Warcraft или бесконечные путешествия Final Fantasy XI. Многим просто хочется на час-полтора зайти в игру, быстро сколотить компанию, порубать орков, получить награду и с чувством выполненного квеста вернуться к жене и детям. Всякие сложности вроде «прокачки навыка полировки доспеха» им неинтересны, а на путешествия по огромному миру просто нет времени. Именно для них и предназначена D&D Online.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 7.5

★★★★★★★☆☆☆

Наше резюме:
Неплохая «партийная» RPG, удачный выбор для группы друзей, когда хочется занять вечер чем-то необычным.

ХАОТИЧНЫЕ ЭЛЬФЫ-ПАЛАДИНЫ

Создание персонажа в D&D Online оформлено очень обстоятельно, практически как в настольной игре. Выбираем класс и расу лепим лицо в особом редакторе. Поскольку действие происходит в экзотическом мире Эберрона, полуорка или гнома создать не получится – их здесь просто не водится. А среди классов

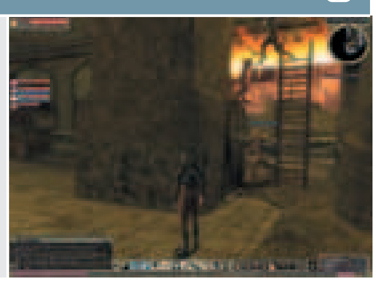
Добро пожаловать в Эберрон!

Не ждите от D&D Online привычных пейзажей Побережья Мечей – игра переносит нас в совершенно новый мир под названием Эберрон. Здесь магия смешалась с промышленным производством, по улицам расхаживают боевые големы, а между мегаполисами курсируют поезда на огненно-элементальной тяге. Создатели Эберрона признают, что источники их вдохновения лежат, скорее, в области «черных» детективов и похождений Индианы Джонса, чем в классическом фэнтези. Более подробно познакомиться с миром Эберрона можно на официальной странице в Интернете: http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/eberron.

EBERRON

Порхать, как бабочка, и жалить, как пчела

В бою важно помнить: это не пошаговая игра, здесь дерутся в реальном времени. Уворачивайтесь от ударов, отбивайте вражеские выпады щитом, отпрыгивайте, заходите за спину – одним словом, маневрируйте! Удивительно, но подавляющее число игроков в D&D Online пренебрегает этими простыми правилами.



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Отличное воплощение древнего развлечения – группа разномастных героев спускается в подземелье за сокровищами.

Минусы:
Кроме исследования подземелий, игроку не предлагается никаких других занятий, а сами катакомбы довольно однообразны.



КОРОТКИЙ ПРИВАЛ У КАМНЕЙ ОТДЫХА – И ВОТ УСТАВШИЙ СВЯЩЕННИК СНОВА ГОТОВ ПРИЧИНЯТЬ ДОБРО.



ЭТО НЕ ПОТРЕПАННЫЙ ЖИЗНЬЮ ТЕРМИНАТОР, ЭТО МЕСТНЫЙ БОЕВОЙ ГОЛЕМ. ВНИМАНИЕ – РАСА ДОСТУПНА ДЛЯ ВСЕХ ЖЕЛАЮЩИХ ИГРОКОВ!



ЗООПАРК НА ПРОГУЛКЕ – МАГИ И СВЯЩЕННИКИ ХВАСТАЮТСЯ ЛЮБИМЫМИ ДОМАШНИМИ ЗВЕРЬКАМИ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ПРОЩЕ, ЧЕМ

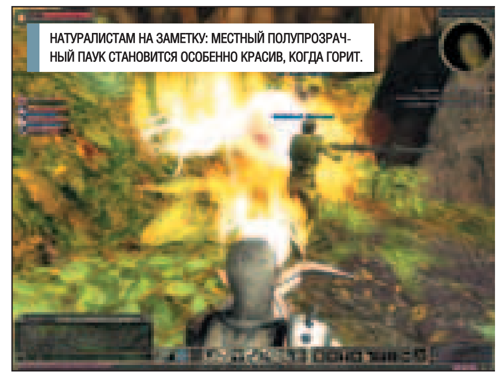


Guild Wars

МЕНЬШЕ, ЧЕМ



World of Warcraft



НАТУРАЛИСТАМ НА ЗАМЕТКУ: МЕСТНЫЙ ПОЛУПРОЗРАЧНЫЙ ПАУК СТАНОВИТСЯ ОСОБЕННО КРАСИВ, КОГДА ГОРИТ.

нет друидов и монахов, но можно сыграть боевым големом. Ленивый игрок нажмет на кнопку QUICK START, а прожженный ролевик час будет распределять очки между силой и обаянием, покупать навыки и подбирать умения. Все удобно, все на месте, ничего не раздражает – и нашим, и вашим. Образцово-показательная система создания персонажа – всем бы так!

Когда герой наконец «родится», ему предстоит пройти краткий курс молодого приключенца (обучающее подземелье), после чего особый корабль отвозит его в большой мир. Почти что EverQuest II. А вот по прибытии и начинаются неожиданности. Например, город Стормрич, куда мы попадаем, – это и есть весь игровой мир. За пределы города не выйти, можно только бегать по лабиринту улиц и стучаться в разные двери. За одними дверями скрываются магазины, торгующие всякой всячиной, от простенького оружия до магических реагентов (да, магам для ряда заклинаний нужен запас реагентов, причем далеко не все запросто купишь в магазине). За другими – пресловутые таверны. За третьими – подземелья и катакомбы, но туда просто так не сунешься, сначала надо заглянуть в таверну и взять квест.

Кем быть?

Вся ваша игровая карьера зависит от первоначального выбора класса. Нынче наиболее востребованы священники и воины – они-то никогда не останутся без работы. Умелый вор, паладин или маг тоже может не беспокоиться – для него всегда найдется место. А вот гибридные классы (барды, рейнджеры) могут остаться не у дел – на фоне узких специалистов их разносторонние таланты никому не нужны. Хотите играть девушкой-бардом? Учите танец живота. Возможно, хоть это убедит других взять вас в партию. Кстати говоря, помимо боев в реальном времени, ролевая система отличается от настольной наличием маны, зависящей от Интеллекта героя.



ЗДЕСЬ ЛИШНИХ НЕТ

Собственно, из этого игра и состоит – заходим в таверну, один из местных жителей дает нам задание (как правило, «спуститесь в такое-то подземелье и принесите такой-то предмет», но попадаются и более изощренные – «разбейте сто ящиков на



ПОЧЕМУ СТЕНА ПОДНИМАЕТСЯ? А, ЭТО БЫЛА СЕКРЕТНАЯ ДВЕРЬ? СКОЛЬКО Ж ЗА НЕЙ СЕКРЕТНЫХ СОКРОВИЩ!



НА УЛИЦАХ СТОРМРИЧА ЧАСТО ВСТРЕЧАЮТСЯ УНЫЛЫЕ ГРУППЫ БОЙЦОВ, ЖДУЩИЕ ОТСТАВШИХ ТОВАРИЩЕЙ…

время» или «убегите от неуязвимого лича»), затем собираем партию. И это, скажу вам, лучшая сторона игры. Здесь не надо каждую минуту кричать «Ищу группу, ищу группу.» Есть общий для всех интерфейс, где каждый желающий указывает, какие квесты хочет выполнить, с какими классами готов сотрудничать, герои какого уровня ему необходимы… Никаких проволочек с поиском компании не возникает, благо что народу на каждом из пяти серверов прибывает с каждым днем.

Выбрав задание и сколотив банду из четырех-шести приключенцев, находим в городе нужную дверь и попадаем в подземелье, созданное лично для нас. Основные занятия – убийство монстров, поиск ловушек и секретных дверей. Воин дерется, священник лечит, вор обезвреживает ловушки… Представитель каждого класса занят своим делом и использует возможности, недоступные остальным. Очень четко ощущается, что любой персонаж незаменим, а партия выживет, только если будет слаженно работающей группой. Очень сплачивает.

Что интересно, за убийство монстров опыта не дают. Вообще. «Экспу» получаешь только за достижение игровых целей. За выполнение основного и побочного задания, за нахождение секретов, за убийство боссов, за решение головоломок – сколько угодно. А вот простых кобольдов можно убивать тысячами – ни одного очка опыта и ни одной медной монеты с них не получишь. Зачем так сделано, в общем, понятно – чтобы игроки не отвлекались на вырезание каждой крысы. Но все равно, очень уж непривычно.

Выполнив квест, возвращаемся в город, получаем очки опыта, золото и призы, повышаем уровень, берем новое задание… Вот так протекает вся игра. Никаких других развлечений здесь просто нет. Таверна – магазин – подземелье – таверна. Когда все квесты в текущем районе города сделаны, нас пускают в следующий район, где поручения уже посложнее. Когда выполнены все квесты, какие есть в игре (их сейчас чуть больше сотни), – заняться больше нечем. Разве что проходить любимые подземелья по пятому кругу, на повышенной сложности. Если кто привык рубить орков обстоятельно, по несколько часов в день, в D&D Online ему через две недели уже делать будет нечего. Правда, Turbine Entertainment обещает каждый месяц выпускать бесплатные дополнения, по 10-15 новых подземелий в каждом.



УГАДАЙТЕ ПРОФЕССИЮ ЭТОГО БРОНИРОВАННОГО ГНОМА… НЕТ, НЕПРАВИЛЬНО, КАКОЙ ЖЕ ОН ВОИН? ОБЫЧНЫЙ ЭБЕРРОНОВСКИЙ МАГ.

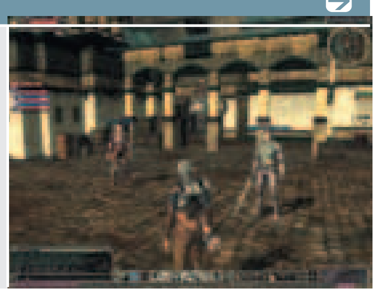
ИМЕТЬ ИЛИ НЕ ИМЕТЬ?

Стоит ли бежать в магазин за D&D Online? Я бы рекомендовал не торопиться и выждать два-три месяца. За это время игра должна стать заметно лучше – разработчики оптимизируют сетевой код, вылижут интерфейс, добавят много новых квестов и монстров. А пока что «Подземелья» еще сыроваты.

И, разумеется, перед покупкой надо отдавать себе отчет, что геймплей в D&D Online крайне однотипный. Ничего, кроме цепочки подземелий, от нее ждать не следует. Если вы мечтаете об огромном виртуальном мире, если вы в восторге от EverQuest II или World of Warcraft, – тогда поберегите деньги. А если вам нравится в тесной компании друзей пройти перед сном пару катакомб – присоединяйтесь! ■

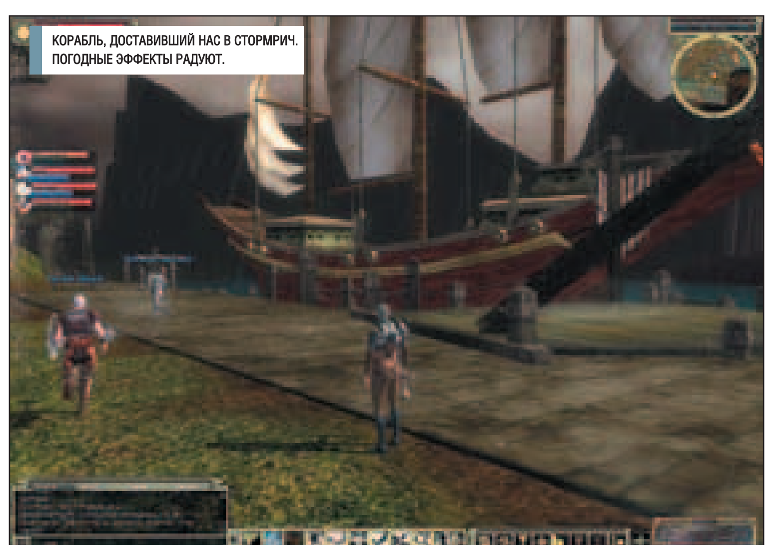
Есть такое слово – партия

D&D Online верно следует своему настольному прототипу – в подземелья принято ходить партией из 4-6 человек, в одиночку здесь не ступить и шага. Поэтому лучше всего приобщаться к миру D&D Online группой друзей (встроенный голосовой чат позволит вам смело ругаться по-русски, не страдая от языкового барьера).





В ТАВЕРНЕ, КАК ВСЕГДА, МНОГОЛЮДНО И ШУМНО. САМЫЕ ЗАВОДНЫЕ ТАНЦУЮТ НА БАРНОЙ СТОЙКЕ.



КОРАБЛЬ, ДОСТАВИВШИЙ НАС В СТОРМРИЧ. ПОГОДНЫЕ ЭФФЕКТЫ РАДУЮТ.


20-24 июня 2006
III Молодежный ФЕСТИВАЛЬ
МОСКВА, ВВЦ
слиЯние
КОМПЬЮТЕРНЫЙ САЛОН
«ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР»
Тематические разделы:
Программа:
телефон: 101-22-74
www.joyn.ru
ВСЕРОССИЙСКИЙ ВЫСТАВОЧНЫЙ ЦЕНТР
СТРАНА ИГР
Мир ПК
РЕАКЦИЯ

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	life sim/management
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Maxis
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://thesims2.ea.com/about/ep3_index.php

The Sims 2: Open for Business
The Sims 2: Бизнес

Когда нужно привести пример циничного выбивания денег из геймеров, почему-то чаще всего вспоминают The Sims. Дескать, EA по пять раз продает лопухам одну и ту же игру, добавив пару диванчиков и люстру. Пришла пора покаяться и признать: коллектив EA недаром ест свой хлеб с маслом. Под видом «дополнения» на компью-теры симофилов пробирается серьезная угроза: после установки Open For Business геймер получает… совсем другую игру. Звучит смело, однако факт налицо – новые предметы и занятия наполнили декорации оригинала иным смыслом.

ОПЕРАЦИЯ «КООПЕРАЦИЯ»

Сбылись чаяния всех симозаводчиков! Сим работает, и мы это видим. К сожалению, любители погнуть спину на чужого дядю остались не у дел – наемный труд по-прежнему происходит за кадром. Зато к услугам смельчаков, рискнувших открыть собственное дело, множество способов сравнительно честно заработать свой первый симолеон. Даже самой обыкновенной симосемье со стандартным начальным капиталом в 20 тысяч «зелененьких» по плечу начать собственный бизнес. Дело открывайте хоть на участке, достаточно выбрать в меню телефона соответствующий пункт и купить табличку «Открыто», чтобы регулировать наплыв покупателей.

Вариантов доходных занятий множество – от малозатратной торговли лимонадом до открытия собственного автосалона. Дело в том, что продать любопытным прохожим можно все: стулья, столы, шкафы, любую вещь из обычного меню покупки. Достаточно пометить ее как «предмет на продажу». Если у вас есть дополнение Nightlife, то, купив своему симу машину, вы можете с прибылью перепродать ее.

Скептически настроенный читатель воскликнет: «Ну, вот, я так и думал, очередное надувательство: утром – деньги, вечером – стулья, и никакого интереса». Если бы все было так просто! Про личную жизнь забывать нельзя – попробуй, получи прибыль, когда торговец забывается, ходит поесть-попить, болтает за жизнь с посетителями, валится с ног от усталости…

На помощь придут члены семьи (если они есть) и наемные работники. Труд последних стоит денег, и, зачастую, немалых. Если у сима есть талант, то и плата выше. Всего существует семь видов талантов, по четыре уровня в каждом.

СЛЕСАРЬ-КОСМЕТОЛОГ

Кроме банальной перепродажи, дозволено заняться надомным производством товара или оказанием

Технические подробности

Maxis потихонечку борется со всеобщей «квадратностью» интерьеров. Пока за счет уменьшения площади «квадратиков»: на специальные стенды для продажи умещается до 6 мелких предметов размером в одну «клеточку». Чтобы нововведение работало со старыми тумбочками, приобретайте специальное стеклянное покрытие-подставку.





ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Довольно слабо для какого-нибудь tycoon, но для The Sims 2 – выше всяких похвал.

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Робожизнь

Если кто-то из ваших подопечных достигнет «золотого» уровня в изготовлении роботов, он сумеет сделать Servo – робота, которого можно продать, а можно и активировать, тогда он станет новым членом семьи. На нашем диске ищите клип от Depeche Mode, живописующий нелегкую жизнь андроида..

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Новизна. Необычное решение для серии, новые способности и занятия. Забавный менеджмент в условиях повальной лени и непослушания симов.

Минусы:
Невозможность наняться к соседям или нанять соседей.



НОВЫЙ ЗНАК НАД ГОЛОВАМИ СИМОВ. ВИРТУАЛЫ ОБДУМЫВАЮТ, НЕ КУПИТЬ ЛИ ЧТО-НИБУДЬ.



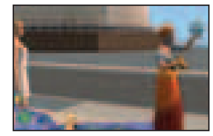
МАЛЕНЬКИЙ СЕМЕЙНЫЙ БИЗНЕС: ПРОДАЕМ ПРОХОЖИМ ЛИМОНАД. ПОСЕТИТЕЛИ ТАНЦУЮТ У ПРИЛАВКА!



В РЕЖИМЕ УСТАНОВЛЕНИЯ ЦЕН ПРЕДМЕТЫ НА ПРОДАЖУ ПОДСВЕЧИВАЮТСЯ ЖЕЛТЫМ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

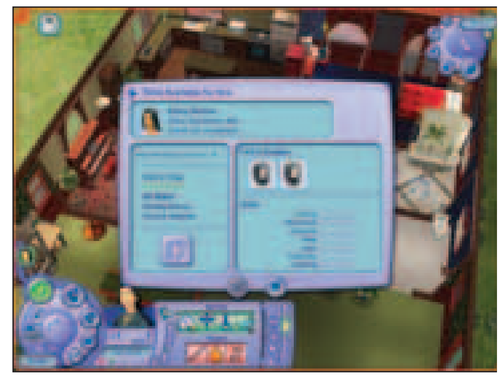


The Sims 2: Nightlife

ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ



Собственное дело



услуг (всего один вариант – косметология). Купив «рабочий стол» определенного вида, сажайте сима делать игрушки, конструировать роботов или составлять букеты. Если упорно тренироваться, у подопечного откроется талант. Помимо производственных умений, симы развивают и торговые способности, становясь хорошими продавцами, грамотными товароведами и умелыми кассирами. Уровень владения навыком растет по мере использования, и, разумеется, за высокие достижения симов премируют «перками».

Даже обыкновенная симо-семья с капиталом в 20000 легко может начать собственный бизнес.

Основные элементы

В EA тоже слышали, что лучше всех продаются игры с участием ниндзя, роботов, пиратов и зомби. Так вот, все необходимые составляющие в The Sims 2 теперь тоже есть. Еще в оригинале любой желающий рядился пиратом, а в University – плодил зомби. А нынче симы клепают роботов и одеваются, как ниндзя. На всякий случай, если вдруг окажется, что на самом деле популярны другие персонажи, для симов заготовлены костюмы рыцарей и… горилл. Среди последних – розовая разновидность. Оденьте всех официантов розовыми гориллами и поставьте во дворе огромную статую Кинг-Конга!



ВСЕ ВОКРУГ – МОЕ

Если вам станет тесно в рамках домашней булочной, приобретите дискотеку, боулинг, или парк. Все они становятся частной собственностью, хватило бы денег. Задумались над тем, как эти заведения станут приносить вам доход? А дизайнеры Maxis уже вытаскивают из рукава волшебную машинку, собирающую плату за вход. Как вам, например, перспектива устроить бесплатное кафе с платным туалетом?

Да-да, здесь теперь все по-другому. Думаю, еще долго вы будете возвращаться к симам со словами: «А что, если…» ■



К НАШИМ УСЛУГАМ КОСМЕТИЧЕСКИЕ УЛУЧШЕНИЯ – НАПРИМЕР, НОВЫЕ ВИДЫ КРЫШ.



ИЗ СИМОВ И РАНЬШЕ МОЖНО БЫЛО СДЕЛАТЬ УРОДЦЕВ, НО ЧТОБ ВОТ ТАКИХ…

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Саша Глаголев
glagol@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	life sim
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

ОНЛАЙН:
http://www.ubisoftgroup.com

Dogz

«Может, у них там и собака – друг человека, а у нас управдом – друг человека!»

Театр начинается с вешалки, игры с песиками начинаются с выбора породы. То есть сперва-то вы укажете свой пол и прочие паспортные данные. (Кстати, в кои-то веки мое имя влезло полностью! Обычно из Glagol помещается только Gla). Потом признаетесь, кем и когда выдано ваше свидетельство о рождении (насчет паспорта я погорячился, это игра не для «тех, кому за»; она для «тех, кому до»), затем выложите, есть ли у вас судимости, государственные награды и родственники за границей, – и вот тут-то GBA возьмется за вас всерьез. Каких собак предпочитаете – крупных или мелких? Вялых или игривых? Кобелей или, прошу прощения, сучек? Покуда не ответите – о геймплее можно и не вспоминать. Первая мини-игра – выбор питомца. Да-да, а вы что думали, на вопросы ответили – и все, отстрелялись? Как бы не так!



Вы – третьеклассник. Погожим воскресным деньком с папенькой и маменькой вы отправляетесь в зоомагазин покупать друга. Друзья сидят в клетках и скулят. Все как на подбор – именно такие, как вы и заказывали. Осталось лишь с породой определиться. А пород навалом. В каждом зоомагазине, коих тоже, между прочим, не один и не два, на витринах выставлены, по меньшей мере, полдюжины клеток, и в каждой – по собаке.

Рано или поздно вы делаете выбор, предки выписывают чек, собачка получает имя, в смысле кличку, и все едут домой. Воспитывать.

А воспитывать надо! Поначалу это милое создание, этот чудесный



ХОРОШИЙ ПЕСИК, ХОРОШИЙ. РАЗОЖМИ ЧЕЛЮСТЬ, ГАД!

шерстяной комочек, эта тварь пога... простите, увлекся. Так вот, поначалу она умеет только жрать (хотя желудок у нее три на четыре пикселя, ее легче убить, чем прокормить) и гадить. Этим двум делам собаченция отдается с упоением. Всем прочим занятиям – со скрипом. Я не говорю о том, чтоб хозяину на сон грядущий Штрауса на фортепьянах сбацать – хотя бы к ноге приковыляла, когда зовут! Стоит немалого труда, чтоб завоевать благорасположение питомца. Но проявите усердие, и отношения потихоньку пойдут на лад. Так что, если вы не выключаете GBA круглосуточно, на исходе второго дня собака станет как шелковая. Хотя Штрауса на фортепьянах все равно не дождетесь, игровая музыка утолит вашу эстетическую жажду.

Да и вообще: картридж стоит потраченных денег. Игра позаимствовала у товарок все что можно, и все равно кажется занятной. Так может, и не нужно тогда выискивать блох, а просто взять да и завести электронную собачку? ■

Взгляд со стороны!

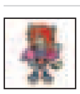
Dogz здорово отличается от всех других «симуляторов виртуального питомца» тем, что здесь вы видите не только своего щенка, но и собственное виртуальное воплощение. Впору говорить о новом жанре: тамагочи от третьего лица.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Игра растрогает не только детсадовцев и защитников животных – миловидная картинка, ненавязчивая музыка и «кавайный» дизайн делают свое дело.



Минусы:
Сколько раз мы уже видели нечто подобное? Пальцев не хватит у всех наших редакторов, и не только на руках.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 6.5

★★★★★★★☆☆☆

Наше резюме:
Семь лет назад одноименная игра выходила на GBC. Тогда ее оценили в три балла. Нынче дела пошли на лад. Еще лет пять – и в пору будет в бронзе увековечивать!

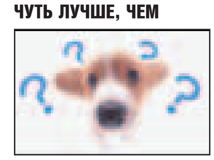
АЛЬТЕРНАТИВА

НЕИЗМЕРИМО ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Dogz для GBC

ЧУТЬ ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Pocket Dogs



ЧТО ЖЕ С ТОБОЙ ДЕЛАТЬ-ТО? ПОД КРОВАТЬ ТЫ УЖЕ НЕ ВЛЕЗАЕШЬ...



ЭХ, ЖАЛЬ, В GBA МИКРОФОНА НЕТУ!

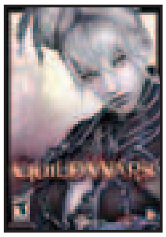


НЕ СЕКРЕТ, ЧТО ДРУЗЬЯ НЕ РАСТУТ В ОГОРОДЕ. НЕ ПРОДАШЬ И НЕ КУПИШЬ ДРУЗЕЙ...

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

ВЫБОР

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор
* Постоянно обновляемый ассортимент



Guild Wars

$69.99



Grand Theft Auto: San Andreas (PC-DVD)

$65.99



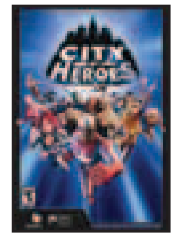
F.E.A.R. (Director's Cut Edition)

$19.99



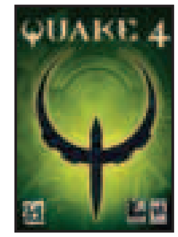
LotR: Battle for Middle-Earth 2 Collector's Edtn (EURO)

$45.99



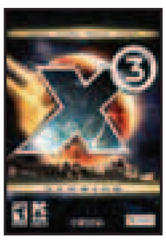
City of Heroes Collectors DVD Edition

$89.99



Quake 4

$75.99



X3: The Reunion

$69.99



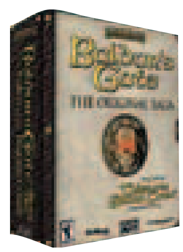
Star Wars Galaxies: The Total Experience (EURO)

$59.99



Sid Meier's Civilization IV (EURO)

$69.99



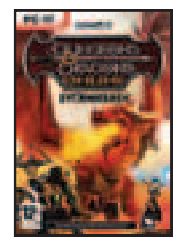
Baldur's Gate Original Saga

$49.99



Call of Duty 2 Collector's Edition

$85.99



Dungeons & Dragons Online: StormReach (DVD-ROM) EURO

$75.99

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru

GAMEPOST

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Саша Глаголев
glagol@gameland.ru



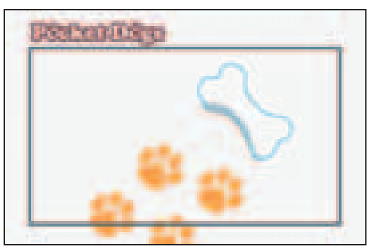
ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	simulation/puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	03 Entertainment
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Agatsuma
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

ОНЛАЙН:
http://www.agatsuma.co.jp

Pocket Dogs

...А собака и молвит человечьим голосом: «Пора тебе, братишка, телек менять!».

Нынешние карманные консоли впору называть конурой. Песики всех мастей выглядывают из-под каждого шифта и заливисто тявкают. Перед вами тамагочи как она (оно?) есть.
Перво-наперво GBA попросит вас представиться. Потом указываете пол и (я так и не понял зачем) есть ли у вас подружка или приятель. Выбираете породу собаченции. Впечатываете ее кличку – и вперед, во взрослую жизнь.
Собачка с ходу обращается к хозяину по-английски. Дескать, «надеюсь на долгую дружбу» и все такое прочее в том же духе. Вы окружаете песика заботой. Для этого надобно покупать обои и напольные покрытия, причем не для конуры, а для собственной квартиры (хотя конуру, конечно, тоже не лишним будет приобрести), увешивать стены плакатами и панно (опять-таки речь идет о человеческом жилище) и менять обычный телевизор на жидкокристаллическую матрицу. В этом, по мнению разработчиков, и заключается собачье счастье. А что же псинка? С нею время от времени нужно играть (иногда она так довольна, что пар из ушей валит) и выходить на прогулку. Променад необходим вовсе не для удовлетворения физиологических нужд, а для культурного развития питомца. Вы покупаете особый билет (за баснословные по меркам игры деньги, кстати говоря) и отправляетесь, к примеру, любоваться радугой. А потом ваш четвероногий друг заявляет: «Радуга – это природное явление, которое образуется из-за преломления солнечных лучей в дождевых каплях». Я когда в первый раз услыхал, чуть GBA от испуга не выронил! Такое чувство, будто оказался внутри Большой советской энциклопедии, которую приспособили для игры The Sims.





КРЕСТИКОМ УКАЗАНО МЕСТО, ГДЕ, ВОЗМОЖНО, ЗАРЫТ КЛАД.

Сравнение не случайно: Pocket Dogs очень похожи на «Симов», особенно необходимостью исправно менять мебель во всей квартире – не дай бог, питомец заскучает! Питомца, кстати сказать, с собакой роднит только внешность. Повадками он сильно смахивает на домовенка Кузю, который выучился английскому языку и отрастил хвост. Собачка слушает музыку, советует купить новые занавески и увлекается метеорологией. Салют ее забавляет, а закат солнца навевает меланхолию. При этом за ней не надо убирать, кормить ее или менять воду в поилке. Местных собак такие мелочи не волнуют. Зато им доставляет огромное удовольствие донимать хозяина вопросами вроде «А что ты больше любишь – учиться или веселиться?» (правильный ответ – «учиться»). Наверное, таким способом разработчики хотят привить юным игрокам хорошие манеры и правильное понимание жизни. Что ж, если тебе шесть лет, такое воспитание вполне к месту, а удивляться желанию собачки поменять обычный монитор на плоский и в голову не придет. ■

Эх, трудно нынче заработать...

Все в игре – от холодильника до путешествия на тропический остров стоит денег. Местная валюта зарабатывается в мини-играх, коих тут три: «Пятнашки», смесь «Тетриса» и «Линий» и топографическая головоломка. Выигрыш прямо зависит от ваших успехов.



КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
К питомцу мгновенно привыкаешь, а для игры такого рода это главное достижение.

Минусы:
В собаке слишком много человеческого. Графика застряла между этажами NES и SNES.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 6.5

★★★★★★★★★★

Наше резюме:
Если вам уже стукнуло шесть, от GBA вас оторвет только стихийное бедствие. Да и то ненадолго.

АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ

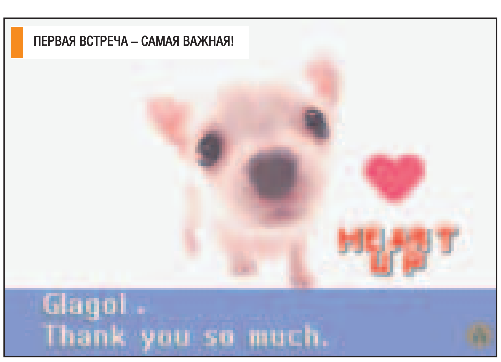


Nintendogs

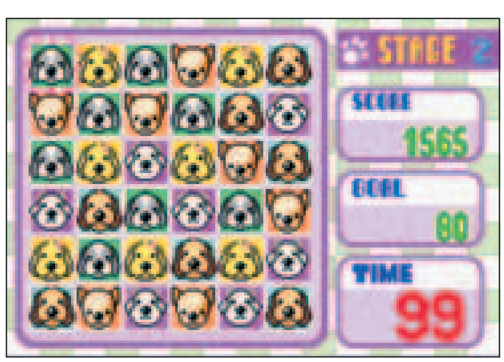
ЛУЧШЕ, ЧЕМ



«Тамагочи»



ПЕРВАЯ ВСТРЕЧА – САМАЯ ВАЖНАЯ!





СОБАКА ЛЮБУЕТСЯ САЛЮТОМ. САЛЮТ, КАК ВИДИТЕ, ПОДКАЧАЛ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | **NINTENDO DS**

Автор:
Константин Говорун
wren@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	action/racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
http://www.mariokart.com/mkds

Mario Kart DS

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Марио против Интернета: Рождение новой киберспортивной звезды.

Можно страницу за страницей исписывать, объясняя, чем же загнанные в категорию action/racing гонки на картах отличаются от гонок обыкновенных. Но давайте все-таки обойдемся без этого. Согласитесь или примите на веру, что «гонки обыкновенные» растут и множатся на культе блестящего автомобиля, в них владычествует почти порнографическая страсть по стройным формам лицензированных машин. Зато картинги живы бесшабашным азартом, славны задором и почти преступным лозунгом «Главное не победа». На гоночные трассы выходят сумрачные профи-одиночки. А мультяшным картингом развлекаются на шумных вечеринках веселые компании, жаждущие подурачиться. Но все меняется, когда приходит Онлайн. Казалось бы, все просто: «Лечу куда хочу!» А куда хочу? «В Интернет». А умеешь? «А посмотрим!» И – как панцирем по голове: «Выходит, не умею...» Потому что последнее место в каждом заезде. Что ж, будем учиться.

В любом Mario Kart мало грамотно вписываться в поворот. Успех зависит от того, насколько умело вы собираете бонусы, а затем их вовремя применяете. В одном месте – подкинули банановую кожуру врагу, в другом – применили суперускорение, а итог – первое место. Важно понимать, что Mario Kart – все же не «гонка со стрельбой» в духе Wipeout. Здесь можно напакостить сопернику – например, швырнуть в него зеленым панцирем и заставить сбросить скорость – но никакого счетчика энергии нет, и поубивать друг друга игра не даст.

Если хотите просто подурачиться – Mario Kart DS освоите слету. Но если желаете одерживать победы над профессионалами – изучайте все тонкости геймплея. Как лучше это сделать? Начнем – как в детстве – с главного меню. Singleplayer, Multyplayer, Nintendo WFC. Стало быть, сперва нужно играть (и учиться) в одиночку, затем практиковаться по Wi-Fi с друзьями, и уж только потом лезть в онлайн, на потеху тем, кто на первых двух режимах уже Данки Конга съел. Тычем стилусом в пункт номер один: Grand Prix, Time Trials, VS, Battle, Missions. Все знакомое-родное? Гран-при разной сложности на кубки Грибного Королевства, наматывание кругов «на рекорд» с сопутствующим изучением треков, битвы один на один, чтобы познать сильные и слабые стороны каждого спортсмена, развеселый Battle-режим (для души), и... Ага, нечто новенькое! Набор обучающих миссий, с которых и стоит начать восхождение к мировому господству. Шесть уровней (плюс секретный), с восемью заданиями и боссом на каждом, в легкой игровой форме научат вас всему – даже ездить задом наперед и вести снайперский огонь по населяющей трассы живности. Не говоря уже о банальном собирании монеток и грамотном применении ускоряющих бонусов. И забавно, и полезно.

Ну и – техническая сторона, для профи и зануд. Mario Kart DS – игра ни в коем случае не революционная, но как сиквел почти безупречна. Любимые трассы со всего сериала, совершенно новые треки, больше персонажей из мира Марио и полезных призов – все это есть.

К запуску сетевой службы Nintendo подошла крайне ответственно, соорудив из Mario Kart DS без преувеличения настоящую киберспортивную дисциплину. Неровный прежде баланс пришлось кроить по всем правилам (исчезли, например, индивидуальные суперприемы), что несколько урезо-



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★☆ **9.0**

Наше резюме:
Великолепная игра, слегка растерявшая былую веселость, но приобретшая взамен большую техничность и организованность. Поздравляем с удачным выходом в Сеть! Рекомендуем всем и каждому!

Редакция благодарит интернет-магазин «Мариошоп» (http://www.marioshop.ru) за помощь в подготовке материала.

Про цифры

Очень много всего можно и нужно открыть, ведь куда комфортнее играть в онлайне, зная, что у соперников нет перед тобой хотя бы количественного преимущества. Итак, всего в Mario Kart DS 32 трассы (16 новых треков и 16 ретро – из прошлых игр серии), 13 персонажей (из них 4 секретных и 1 доступен только во время Wi-Fi матча с одним картриджем), 36 картов (по две штуки у каждого из героев изначально, плюс бонусная возможность заполучить третий) и 13 разных призов (плюс три «тройных» варианта – бананы, зеленые и красные панцири), некоторые из которых – принципиально новые. Как все это добро заполучить, подробно рассказано в рубрике «Коды». И не забудьте о грядущей Тактике!

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Отличный игровой процесс, самое большое количество гонщиков и трасс за всю историю серии, «киберспортивный» мультиплеер, классная графика, Missions-режим.

Минусы:
Отсутствие Battle-забав в списке онлайн-соревнований, изъятие Суперов, порой слишком долгое ожидание противников в Сети. Нет возможности перенастроить управление.

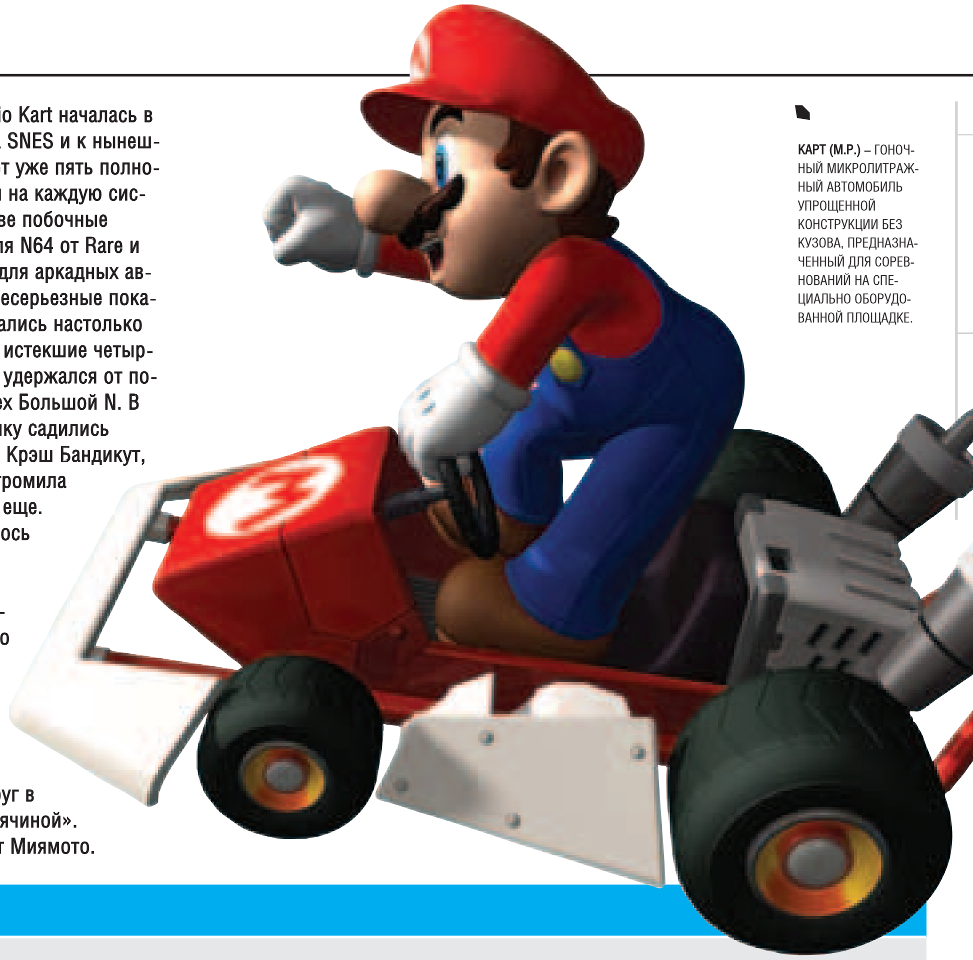


СОВСЕМ НОВЫЙ (И СОВСЕМ СЕКРЕТНЫЙ) ПЕРСОНАЖ ВСЕЛЕННОЙ ИГР О МАРИО. КАК ЕГО ОТКРЫТЬ И КАК УСАДИТЬ НА ЭТОТ МОДНЫЙ ТАНК – УЗНАЕТЕ В РАЗДЕЛЕ «КОДЫ».



БАУЗЕР ГОРАЗДО ТЯЖЕЛЕЕ МАРИО И ПРИ СТОЛКНОВЕНИИ ЗАПРОСТО СПИХНЕТ ВОДОПРОВОДЧИКА, ТАК СКАЗАТЬ, В РОДНУЮ СТИХИЮ. ГАД.

История сериала Mario Kart началась в 1992 году во времена SNES и к нынешнему дню насчитывает уже пять полноценных игр (по одной на каждую систему от Nintendo) и две побочные (Diddy Kong Racing для N64 от Rare и Mario Kart Arcade GP для аркадных автоматов от Namco). Несерьезные покатушки на картах оказались настолько востребованы, что за истекшие четырнадцать лет мало кто удержался от попытки повторить успех Большой N. В разные годы за баранку садились Смурфы, Бомбермен, Крэш Бандикут, Багз Банни, Чокобо, громила Шрек и бог знает кто еще. Увы, хорошо получилось только у Naughty Dog (Crash Team Racing, 1999). Видно, есть какой-то секрет, помимо легковесной формулы «известные герои на смешных машинках соревнуются в скорости, попутно швыряясь друг в друга всякой разновсячиной». На то он и гений, этот Миямото.



КАРТ (М.Р.) – ГОНОЧНЫЙ МИКРОЛИТРАЖНЫЙ АВТОМОБИЛЬ УПРОЩЕННОЙ КОНСТРУКЦИИ БЕЗ КУЗОВА, ПРЕДНАЗНАЧЕННЫЙ ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ НА СПЕЦИАЛЬНО ОБОРУДОВАННОЙ ПЛОЩАДКЕ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Mario Kart 64

НИЧЕГО ОБЩЕГО С



Twisted Metal: Head-On

Mario Kart – это лучшая гонка для тех, кто к гонкам обычно равнодушен.

Про мечты

Уже во времена Mario Kart Super Circuit (GBA) идеи онлайн-сражений витали в воздухе, поговаривали о сетевой игре посредством специального адаптера для сотового телефона, который должен был вывести GBA-игру на беспроводные просторы. Мечты, мечты... Несколько лет спустя новехонький Mario Kart Double Dash!! тоже рвался объединить игроков в сеть, но крылья GameCube еще были слишком слабы, и сетевой адаптер (Broadband Adapter) позволял только соединить между собой несколько консолей... А он еще и денег стоил немалых. Так что гоняли вчетвером на одном экране, трассу за трассой, кубок за кубком – пока не стемнеет и не слипнутся глаза.



ВОЙТИ НА КРУТОМ ПОВОРОТЕ В ДРИФТ И ЗАМИНИРОВАТЬ ЗА СОБОЙ ПУТЬ БАНАНАМИ – ВЕРХ ПРОФЕСС... ПРОСТИТЕ, КОВАРСТВА.

нило обычный кавардак, но в конечном счете благоприятно сказалось на игре в целом. Теперь мы имеем гораздо больший набор характеристик картов (скорость, управляемость) и продуманный список бонусов. Карты как шелковые слушаются «руля» (наконец-то!) и различаются в управлении, а число разнообразных технических приемов (и, что важно, их влияние на результат заезда) существенно возросло. А роль банановых шкурок и прочих смешных бонусов в Mario Kart DS, наоборот, сократилась.

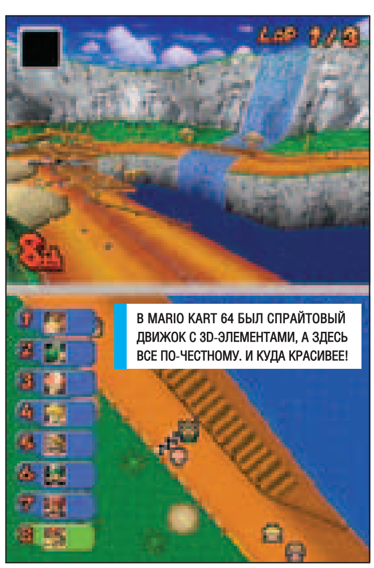
Нестандартные возможности DS в игре используются мало. Впрочем, тачскрин и микрофон – забавы интересные, но здесь они ни к чему. Зато второй экран отдан под детальную масштабируемую карту трека, настолько удобную, что на крошечные «радары» из предыдущих игр серии глядишь свысока: баловство.

Если в онлайне играть так и не смогли (побеждают, гады!), ничто не мешает продолжать играть «как раньше» – в тесном кругу друзей. Это убережет не только от просиживания за тренировками, но и от неизбежных сетевых бед, вроде нечастых, но обидных разрывов связи.

И, наконец, графика. Mario Kart DS полностью трехмерна, частота кадров устойчива. Выглядит игра куда хуже, чем Mario Kart: Double Dash!! на GameCube, но зато лучше, чем Mario Kart 64 на Nintendo 64. Да и не самое главное это здесь – ведь на более мощной консоли PSP столь же веселого картинга просто нет. Так что на сегодняшний день Марио уверенно держится в фаворитах. ■



«БЛОНДИНКА ЗА РУЛЕМ...» – НАЧАЛ БЫЛО КОНСТАНТИН ГОВОРУН, НО БЫСТРО ВЗЯЛ СЕБЯ В РУКИ И РАССКАЗАЛ О ПРОГНОЗЕ ПОГОДЫ НА ЗАВТРА.



В MARIO KART 64 БЫЛ СПРАЙТОВЫЙ ДВИЖОК С 3D-ЭЛЕМЕНТАМИ, А ЗДЕСЬ ВСЕ ПО-ЧЕСТНОМУ. И КУДА КРАСИВЕЕ!



MISSIONS MODE: ЖИЗНЕРАДОСТНЫЙ ЙОШИ ДЕРЖИТ КРУГОВУЮ ОБОРОНУ.



НИЖНИЙ ЭКРАН ИЗОБИЛУЕТ ИНФОРМАЦИЕЙ – ОСОБЕННО ПОЛЕЗНА ПОДРОБНАЯ КАРТА МАРШРУТА.



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Konami
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
http://www.konami.com/gs/officialsites/castlevania

Castlevania: Dawn of Sorrow

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Дмитрий Блинов тоже хочет стать Дракулой.

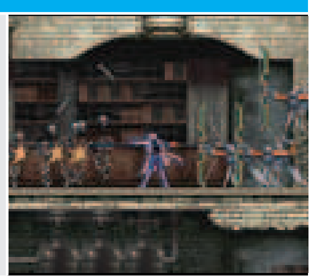
Трехмерным играм сериала Castlevania не удается отвоевать себе место под солнцем (и Curse of Darkness – самое свежее тому подтверждение). А двухмерные, напротив, становятся все лучше и лучше. Вершиной развития сериала считается Castlevania: Symphony of the Night для PS one, вышедшая аж девять лет назад. С тех пор вампирский цикл отлично зарекомендовал себя на GBA: триплет Castlevania: Circle of the Moon, Castlevania: Harmony of Dissonance и Castlevania: Aria of Sorrow Валерий «А.Купер» Корнеев в свое время без ложной скромности назвал «редкими суперхитами». Двухмерные приключения охотников на вампиров переходят на новую платформу и снова задают жару: Dawn of Sorrow – еще один бронебойный блокбастер, теперь со стилусом и двумя экранами.

Игра начинается через год после событий Castlevania: Aria of Sorrow. Сома Круз, нынешний наследник Дракулы, подавляет свои демонические склонности и живет обывательской жизнью. «Как старый кровосос, не беспокоит?» – спрашивает его в первой заставке хорошая девушка Мина. Сома отвечает, что, мол, никогда себя лучше не чувствовал. Через полминуты на парочку нападает таинственная злодейка, герои узнают о богомерзком культе, намеревающемся воскресить Дракулу, и к Соме возвращаются темные силы. Тот,



Пир духа

Важная часть игры – поиск и коллекционирование душ, которые время от времени вылетают из уничтоженных монстров. Души можно экипировать, это дает Соме новые способности и боевые приемы (например, душа скелета позволяет кидаться костьми). А в магазинчике Йоко бесплатно соединят некоторые души с имеющимся оружием, чтобы получить куда более мощные варианты.



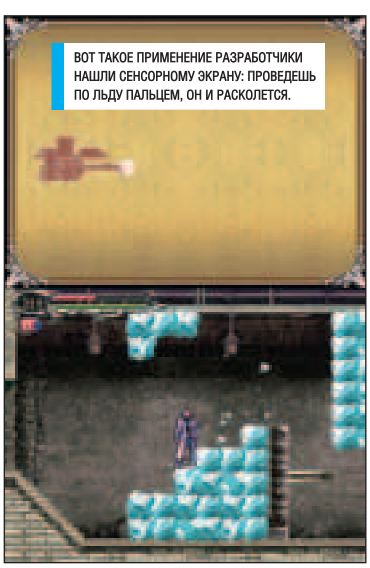
КНУТ И ПРЯНИК + -



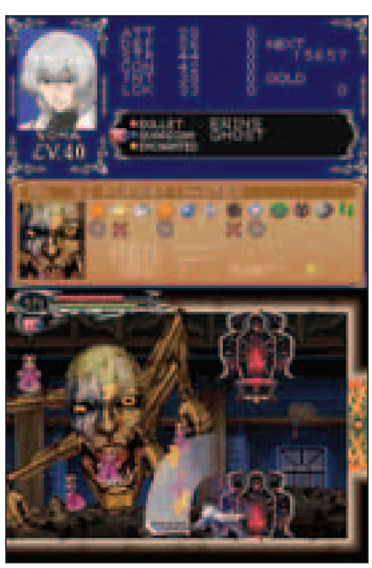
Плюсы:
Роскошная двухмерная графика, образцовый дизайн монстров и уровней, фирменный геймплей сериала Castlevania.

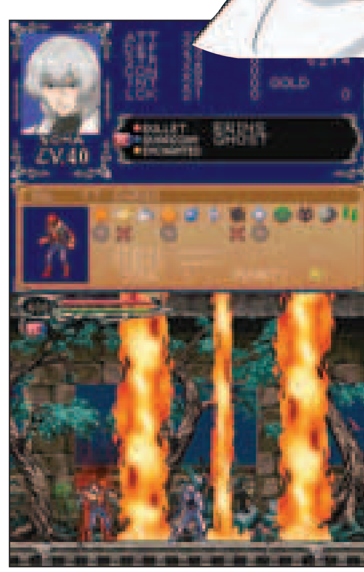


Минусы:
Довольно-таки несуразная поддержка стилуса и тактильного экрана.



ВОТ ТАКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ РАЗРАБОТЧИКИ НАШЛИ СЕНСОРНОМУ ЭКРАНУ: ПРОВЕДЕШЬ ПО ЛЬДУ ПАЛЬЦЕМ, ОН И РАСКОЛЕТСЯ.



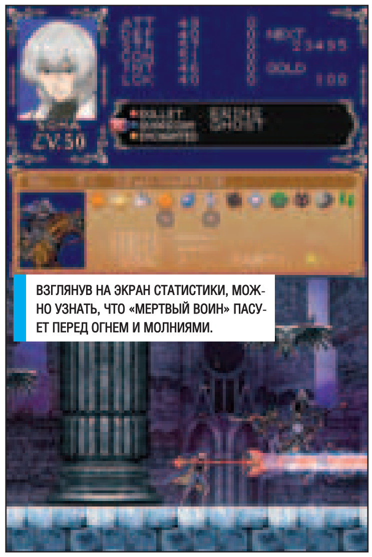




В ИГРЕ ВСТРЕЧАЮТСЯ КАК ОБЫЧНЫЕ МОНСТРЫ МИРА CASTLEVANIA, ТАК И КОЕ-КТО НОВЕНЬКИЙ.



Дмитрий Блинов ловко копирует чужие умения. Будьте осторожны с Дмитрием Блиновым!



Взглянув на экран статистики, можно узнать, что «мертвый воин» пасует перед огнем и молниями.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★☆ **9.0**

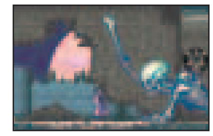
Наше резюме:
Восхитительная игра, которая на голову превосходит Castlevania: Curse of Darkness для PlayStation 2 и Xbox.

И это еще не конец!

Подготовленный вампироборец пройдет Castlevania: Dawn of Sorrow за какие-то пять-шесть часов. Это, однако, не значит, что больше в игре делать нечего. В Dawn of Sorrow три различные концовки и целый ворох дополнительных режимов. Среди них Julius Mode, где можно еще раз пройти игру за Джулиуса, Алукарда или Йоко.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Castlevania: Aria of Sorrow

НА УРОВНЕ



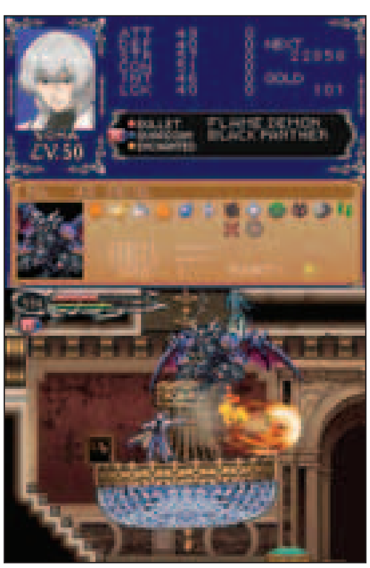
Castlevania: Symphony of the Night

Редакция благодарит интернет-магазин «Мариошоп» (http://www.marioshop.ru) за помощь в подготовке материала.

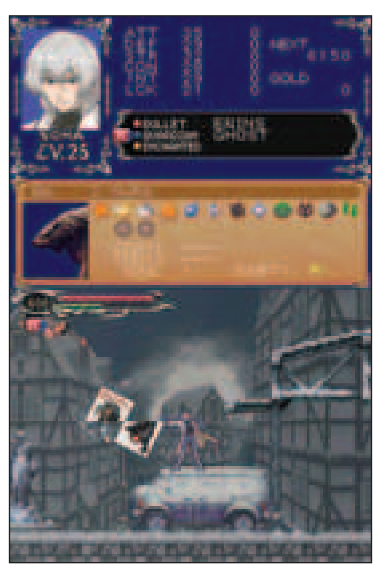
кто прикончит текущего наследника известного румына, станет следующей инкарнацией вампира – и на жизнь Сомы покушается полдюжины злыдней, среди которых и волшебник-недоучка Дмитрий Блинов, чьей безвременной кончине на середине игры мы искренне сочувствуем. Вот это был бы сюжетный выверт: представьте, герои Castleviana противостояли бы темному властелину Дмитрию «Дракуле» Блинову!
Вернемся, однако, к теме разговора. В Konami давным-давно нашли рецепт идеального геймплея и следуют ему с непреходящим тщанием. Достаточно провести пару часов с любой двухмерной игрой сериала, чтобы в красках представить себе, что ждет игрока в Castlevania: Dawn of Sorrow. Разработчики не стали вводить в игру безумные загадки, для решения которых приходилось бы дуть в микрофон, разговаривать с раскладным кирпичом или тереть дисплей пальцем. Верхний экран консоли показывает карту замка или статистику персонажа, а на нижнем Сома рыскает по замку Дракулы – вот и весь сказ. Замок, как обычно, огромен. Поначалу герой может проникнуть лишь в несколько комнат. И если перед Сомой возникает что-то непреодолимое, будь то неприступно высокая стена или слишком узкий лаз, нужно обязательно брать на карандаш: рано или поздно герой получит способность, которая поможет проникнуть глубже в гнездо зла. Подобная схема успешно используется в сериале Metroid от Nintendo (по правде говоря, игры настолько схожи, что знатоки объединяют их в один жанр «Castleroid»). Как только Сома выходит из комнаты, в ней возрождаются все враги – а поскольку бродить по замку приходится сверх всякой меры, то и драться с одними и теми же чудищами, казалось бы, должно надоедать... но нет. Филигранная анимация и образцовая графика делают каждого из сотни врагов единственным и неповторимым, а дизайнеры уровней вновь и вновь тасуют подборку монстров, не давая игроку передышки. Интерес подогревают и десятки видов оружия на пару с ролевыми элементами: те монстры, которые в

Castlevania: Dawn of Sorrow – еще один бронебойный блокбастер на портативной системе с двумя экранами.

начале игры казались непобедимыми, вскоре будут погибать от одной пули из заговоренного пистолета.
Сенсорный экран Nintendo DS редко, но все-таки используется: например, игрок должен разрушать блоки льда, проводя по ним пальцем. Или так: победив босса, вы должны добить его, быстро изобразив на экране предложенную игрой «волшебную печать». Если не сможете, главарь восстановит немного здоровья, и придется снова вешать ему тумаки. Обе эти механики можно вырезать из игры, и Castlevania: Dawn of Sorrow не станет бы ничуть хуже. Необходимость быстро рисовать печати, едва закончив схватку с боссом, – скорее надуманная сложность, чем гармоничное развитие идей сериала.
С первого взгляда легко принять Castlevania: Dawn of Sorrow за чуть обновленную версию Castlevania: Aria of Sorrow с GBA, да и верные поклонники сериала жалуются на излишнее внешнее сходство. Отвечаем по всей строгости: на Nintendo DS игра стала писаной красавицей. Достаточно запустить любую старую Castlevania сразу после Dawn of Sorrow, чтобы заметить огромную разницу: герои больше не похожи на разноцветные кучки пикселей, цветовая гамма значительно богаче, движения более естественны, а музыка куда четче. Кроме того, в Dawn of Sorrow достаточно гениальных штрихов, благодаря которым оживает картинка: например, вы видите, как на морозе изо рта Сомы идет пар, а стоящие на улицах автомобили проседают под тяжестью налетевшего снега. Графика Dawn of Sorrow – образец работы со спрайтами; если все двухмерные игры будут такими же симпатичными, мы готовы играть в них еще не год и не два.
Остается лишь констатировать: геймплей новой Castlevania мало чем отличается от того, что мы видели в прошлых двухмерных играх сериала. Графика стала значительно лучше, а нестандартные возможности Nintendo DS используются лишь номинально. Castlevania: Dawn of Sorrow – отличная игра как для знатоков сериала, так и для сочувствующих неофитов. ■









Успеть выхватить стилус и точно нарисовать печать – задачка сложная и после жаркой битвы с боссом совсем неуместная.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | XBOX 360 | N-GAGE

Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PS2, Xbox, GC, PC, Xbox 360
ЖАНР:	extreme/sport
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Бука», «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	NeverSoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМЫЕ ВЕРСИИ:	PS2, Xbox 360, PC

ОНЛАЙН:
http://th-americanwasteland.com

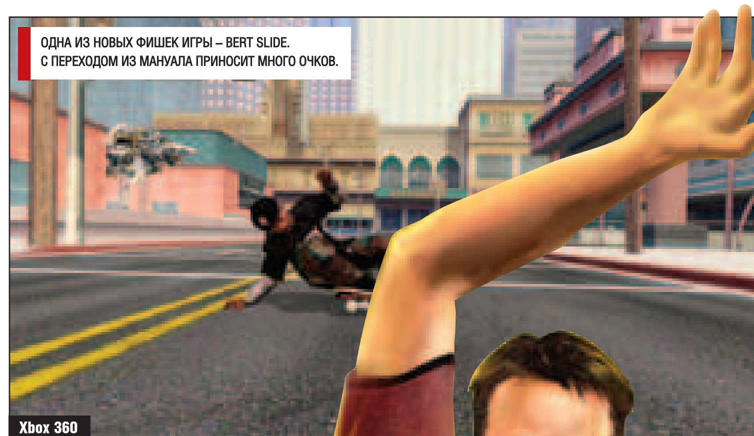
Tony Hawk's American Wasteland

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

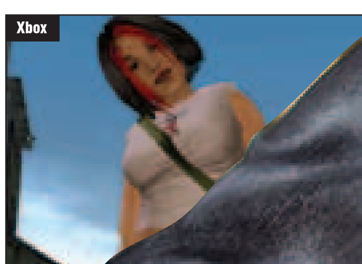
Неиссякаемая золотая жила Activision все еще работает. Но драгметал уже блестит не так, как раньше.

Опять лишившись номера в названии, новая серия игры «от Тони Хока» щеголяет имечком American Wasteland. Но поклонникам постапокалиптических миров праздновать победу рано: скейтбордистов-мутантов, делающих «грайнды» по бочкам с химическими отходами, нам, пожалуй, еще только предстоит увидеть в следующих сериях сей мыльной оперы, а пока что прокатимся по огромному Лос-Анджелесу; это единственный город, доступный в Story-режиме. «Почему так мало?» – спросят любители прошлых серий. Все просто: на сей раз разработчики не стали населять игру городками-недомерками, в которые герой попадает словно по волшебству. Заставляя поверить в жизнь виртуальных скейтбордистов, они отгрохали большущий мегаполис, где нам и предстоит провести всю игру. И никаких больше загрузок! Единожды начав карьеру, вы попадаете в мир нового Tony Hawk и, не прерываясь ни на что, можете исследовать его часами, да что там часами – днями напролет! Хотя и здесь кроется небольшой подвох – город загружается в память не целиком, а отдельными районами. И чтобы попасть из одного в другой, нужно проехаться по «коридору», а в это время скрытый за стенами город подгрузит новые улицы. Но хоть разработчикам и пришлось идти на такие ухищрения, иллюзию целостности игрового мира это отнюдь не разрушило.

Основной режим игры в этот раз не что-то абстрактное, с прибаутками от Бама Маргеры и разгуливающими по улицам скейтерами профи. American Wasteland, наверное, первая часть сериала, где сюжет наконец-то стал походить на киношный. Вы теперь – молодой скейтбордист из американской глуши и мечтаете стать великим, как Тони Хок. Вы садитесь в автобус с мыслями о славе и новой доске. Но едва сойдя на заветный голливудский асфальт, тут же получаете пару затрещин, лишаетесь пожитков и остаетесь лежать в пыли с дешевой доской в обнимку среди обломков едва не сбывшейся мечты. И что теперь делать? Слушайтесь Минди! Красотка научит вас жизни в большом мегаполисе. Как выглядеть, что делать, с кем знакомиться, – она знает все. И если вы вдруг заплутаете в дебрях American Wasteland, идите к Минди, она подскажет путь. Впрочем, история течет сама собой, не напрягая, не давая невыполнимых заданий – быстро и гладко. Не успели оглянуться – и вы уже местечковая знаменитость, еще чуть-чуть – и уже глава местной банды, а вот и кон-


ОДНА ИЗ НОВЫХ ФИШЕК ИГРЫ – BERT SLIDE. С ПЕРЕХОДОМ ИЗ МАНУАЛА ПРИНОСИТ МНОГО ОЧКОВ.
Xbox 360


Xbox


Xbox


БЕССМЕННЫЙ СИМВОЛ СЕРИИ - ТОНИ ХОК. ЛЕГЕНДА МИРА СКЕЙТБОРДИНГА, КСТАТИ, НА СОРЕВНОВАНИЯХ ВСЕГДА ВЫСТУПАЕТ В ПОЛНОЙ ЗАЩИТЕ.



САМАЯ ЛУЧШАЯ ПРОРИСОВКА УРОВНЯ И ПЕРСОНАЖЕЙ – В ВЕРСИИ ДЛЯ XBOX 360. НО И ОНА СТРАДАЕТ УГЛОВАТЫМИ КОЛЕСАМИ НА ВЕЛИКАХ И ПРОВАЛИВАЮЩИМИСЯ ПОЛИГОНАМИ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Tony Hawk's Underground 2

ХУЖЕ, ЧЕМ



SSX: On Tour

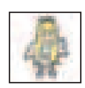
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

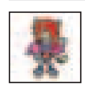
Наше резюме:
Перед нами – все тот же первый Tony Hawk, но с внятным сюжетом, одним большим уровнем и велосипедами в придачу к доскам.

цовка подобралась незаметно. Единственный недостаток Story-режима в том, что здесь почему-то нельзя играть за «самодельных» персонажей. Перед началом игры предлагают на выбор пятерых мужчин, выглядящих одинаково безвкусно. А дальше, уже в городе, вам предстоит менять протеже прическу, одежду, вешать на него различные аксессуары, но вот сделать его другого роста или комплекции, извините, не выйдет.
Игровой процесс, по сравнению с прошлыми частями, не изменился ни на йоту. Все, фактически, целиком и полностью – как и в самом первом «Тони Хоке». Прыгнули, нажали кнопку, отвечающую за один из основных трюков, насладились его исполнением. Причем в начале истории наш скейтбордист еще совсем неумелый, и чтобы добраться до таких незаменимых вещей, как мануалы и флэтленд-трюки, придется немало попотеть. Учить знакомые движения покажется скучным для профи, но очень полезно для новичков, ведь игра постепенно раскрывает все свои возможности. А накопилось их за прошедшие годы просто неимоверное количество. Времена, когда обычное скольжение по высоковольтным проводам было чем-то запредельным, канули в прошлое. Наш герой не только умеет трюкачить, стоя на месте (флэтленд) и крутя доску так, что обзавидуется любой циркач, сходить со скейта, бегать по стенам и делать сальто, он даже обучился новым «серфинговым» трюкам (вроде bert slide) и обзавелся возможностью и вовсе бросить скейт и пересесть на BMX.
И хотя велосипед является лишь побочным средством передвижения (все основные миссии придется проходить на доске), управление и система трюков для него продумана очень хорошо. На BMX можно делать бэкфлипы, вращать велосипед под собой, и вообще, пожалуй, исполнять все возможные трюки, которые только придуманы для пары колес с рулем. И, конечно же, как и на скейте, можно совмещать различные трюки между собой. Основной связующей частью, как всегда, являются мануалы – удержание велосипеда на переднем или заднем колесе. Так что, когда освоите самые сложные трюки на доске, обязательно не погоняйте на велике, получите море удовольствия.
И, раз уж зашла речь о комбинировании, хочется отдельно похвалить разработчиков за построение уровней.

КНУТ И ПРЯНИК + -



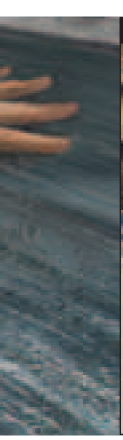
Плюсы:
Полноценный и увлекательный Story-режим, отличная (для PS2) графика, проработанная система управления BMX'ом.



Минусы:
Графика на PC и Xbox 360 фактически та же, что и в PS2-версии. Лос-Анджелес разбит на районы, а не загружается весь целиком.

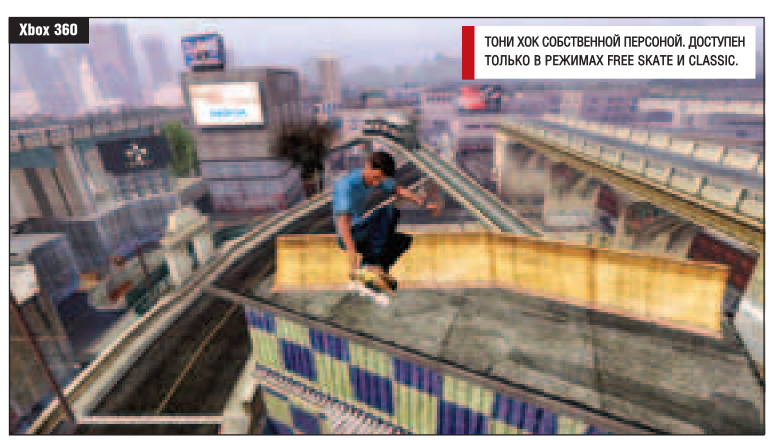
Punks is not Dead

Музыка, как всегда, выше всяких похвал. На этот раз нам предлагают послушать такие известные альтернативные коллективы, как My Chemical Romance, Fall Out Boy и Taking Back Sunday, исполняющих каверы на классику панк-музыки. Мне кажется, такой саундтрек подходит игре как нельзя лучше.





В ОТЛИЧИЕ ОТ СКЕЙТА, ОСНОВНЫЕ BMX-ТРЮКИ ПОВЕШЕНЫ НЕ НА КНОПКИ, А НА ПРАВЫЙ АНАЛОГ.

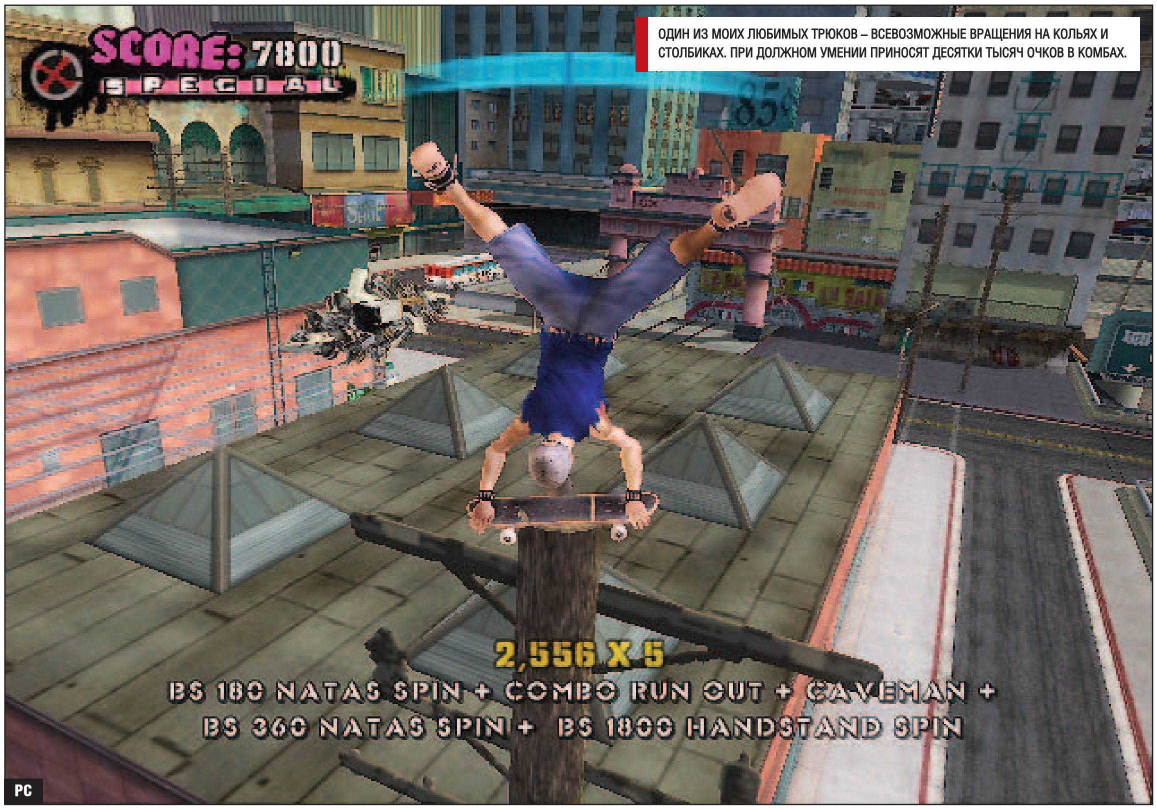


ТОНИ ХОК СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ. ДОСТУПЕН ТОЛЬКО В РЕЖИМАХ FREE SKATE И CLASSIC.

Марс атакует!
Ни одна игра от NeverSoft не обходится без приколов. Вот и American Wasteland не стала исключением. Если раньше нам предлагали поиграть за несуразных персонажей (вроде инвалидов, стариков или толстых сумоистов), то на этот раз дадут поиздеваться уже над своим «родным» персонажем – в Story-режиме. Что вы, например, скажете о костюме «зеленого человечка»?



PlayStation 2



PC
ОДИН ИЗ МОИХ ЛЮБИМЫХ ТРЮКОВ – ВСЕВОЗМОЖНЫЕ ВРАЩЕНИЯ НА КОЛЬЯХ И СТОЛБИКАХ. ПРИ ДОЛЖНОМ УМЕНИИ ПРИНОСЯТ ДЕСЯТКИ ТЫСЯЧ ОЧКОВ В КОМБАХ.

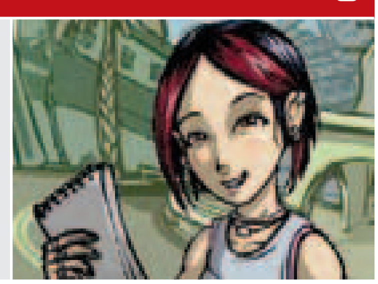
Как и раньше, повсюду раскиданы трамплины, установлены перила, перегородки, всегда есть возможность запрыгнуть на высоковольтные провода. При большой сноровке и умении держать своего персонажа прямо на скольженьях, даже просто катаясь по городу, можно делать связки трюков практически бесконечно! Если раньше, чтобы сделать трюк на миллион, надо было просидеть за игрой хотя бы полгодика, то теперь, если повезет, вы освоите его через неделю изучения местных просторов и построения «идеального маршрута». Конечно, для новичков это звучит дико, но для профи – настоящий подарок. Ведь что может быть лучше в игре, сама суть которой – в безостановочном трюкачестве!

Внешне игра весьма недурна – хорошие модели персонажей, лицевая анимация, большой детализированный город с машинами, людьми и даже разрушаемыми объектами. Но все эти похвалы справедливы только для версий на Xbox и PS2. А вот на Xbox 360 или топовых PC картинка отнюдь не кажется чем-то особенным, ведь модели персонажей, детализация города и анимация остаются ровно такими же! Единственное, что отличает картинку на Xbox 360 или PC, так это более четкие текстуры и высокое разрешение. Вот тут и понимаешь, что новый век еще не наступил и деньги за новейшее железо были отданы, пожалуй, что зря. Все же от игр нового поколения ждешь и графики соответствующей. Плохо работаете, товарищи неверсофтовцы, могли бы и 3D-моделями заняться, и город дополнительными рюшечками снабдить.

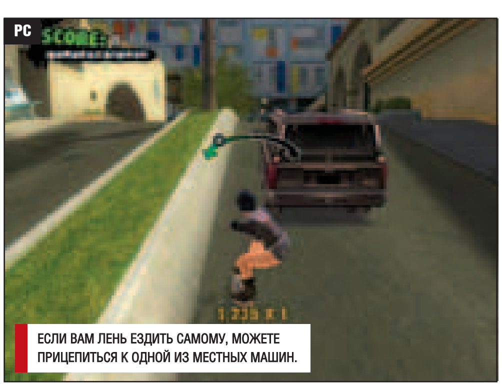
Но в целом очередная серия скейтбордистской мыльной оперы все равно получилась отличной игрой. Как это удается NeverSoft, никто не знает, но против правды не попрешь: American Wasteland затягивает, в ней есть новизна, отличный сюжетный режим и возможность покататься на BMX. Присутствуют онлайн и «классический режим» со старыми знакомыми аренами, сбором букв, кассет и тайм-лимитом в сто двадцать секунд. Можно создать свой скейт-парк, своего персонажа и собственные трюки. Жаль, конечно, что «самодельные» герои не могут участвовать в Story-режиме, а графика для Xbox 360 не слишком хороша. Но и при этом перед нами – лучшая игра о летних экстремальных видах спорта. Если вы не упертый апологет сноуборда, сугробов и серии SSX, лучшего развлечения для фанатов экстрима просто не найти. ■

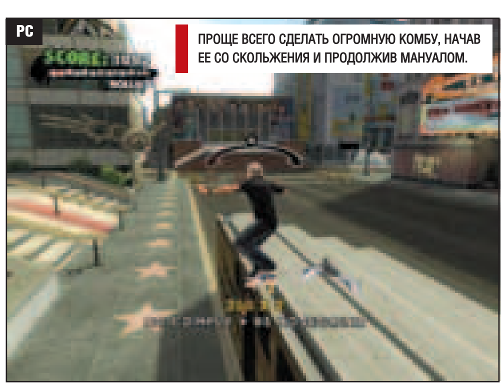
Tony Hawk's American Sk8land?

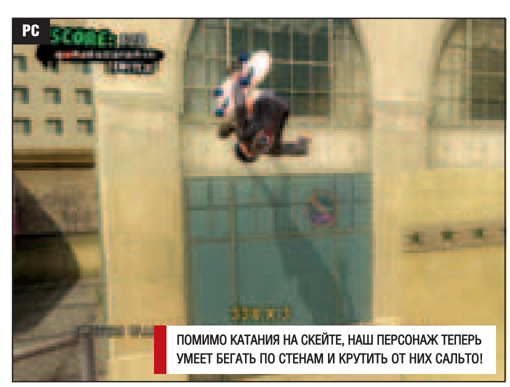
Намерения Activision поработить весь мир очевидны. Мало того, что новый Tony Hawk вышел на всех домашних консолях, включая даже GameCube, контроллер которого совсем для этого не приспособлен, издатель настоял на выпуске отдельных версий даже для GBA и Nintendo DS. Правда, зовется она тут Tony Hawk's American Sk8land и обзавелась другой сюжетной линией, другой графикой и, по сути, другим городом. Нет огромного Лос-Анджелеса, нет очень сложных трюков, и сама по себе игра легче. Зато DS-версия поддерживает Nintendo's Wi-Fi сервис и может похвастать стильным графическим оформлением. И еще, это все тот же Tony Hawk!



Когда освоите все трюки на доске, обязательно погоняйте на велике. Получите море удовольствия!


PC
ЕСЛИ ВАМ ЛЕНЬ ЕЗДИТЬ САМОМУ, МОЖЕТЕ ПРИЦЕПИТЬСЯ К ОДНОЙ ИЗ МЕСТНЫХ МАШИН.


PC
ПРОЩЕ ВСЕГО СДЕЛАТЬ ОГРОМНУЮ КОМБУ, НАЧАВ ЕЕ СО СКОЛЬЖЕНИЯ И ПРОДОЛЖИВ МАНУАЛОМ.


PC
ПОМИМО КАТАНИЯ НА СКЕЙТЕ, НАШ ПЕРСОНАЖ ТЕПЕРЬ УМЕЕТ БЕГАТЬ ПО СТЕНАМ И КРУТИТЬ ОТ НИХ САЛЬТО!



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	RTL
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	49Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 12
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P3 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

ОНЛАЙН:
http://www.alpineskiing2006.com/

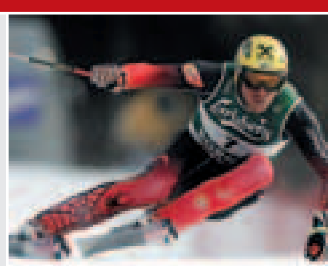
Alpine Skiing 2006

Новая версия игры о президентском спорте: если билеты в Куршавель кончились, а за один подъем в соседнем парке дерут бешеные деньги.

Однажды зрители, глядя на то, как австриец Херманн Майер на скорости сто километров в час кубарем летел по склонам Нагано и едва не разбился насмерть, решили, что он – сумасшедший. Но через день, когда Майер после страшного падения вышел на трассу как ни в чем не бывало, все поняли, что он – герой.
Главный соперник Майера, Боде Миллер, таких ударов судьбы не испытывал и в героях никогда не ходил. Но, тем не менее, второй уже год Alpine Skiing, игра с участием Миллера, тягается со Ski Racing, игрой с участием Майера. Прямо как FIFA и Pro Evolution Soccer среди футбольных симуляторов. И весьма успешно конкурирует! Почему так выходит?
Дело в том, что Ski Racing 2006 появилась до Torino 2006, а Alpine Skiing 2006 – после. Компьютерные туринские старты оставили довольно неприятное впечатление, и вполне естественно, что выполненная куда более профессионально Alpine Skiing смотрится на блеклом фоне Torino королевой. Вышедшая же намного раньше Ski Racing отстала даже от Torino. В первую очередь – по графике, да и по остальным показателям тоже. Отсюда и следует закономерное, пусть и виртуальное, поражение господина Майера.
Впрочем, если отвлечься от личностей знаменитых лыжников, Alpine Skiing 2006 все равно на удивление хороша. Тут и отлично прорисованные трассы (особенно замечательны пушистые елки), и интересный режим карьеры (с возможностью нанимать персонального тренера и прокачкой характеристик), и податливый редактор погоды (меняется все: от вида снега до влажности воздуха).
Но самый шик – это «воскировка». Только ради этого можно играть в Alpine Skiing 2006. Смешать лыжную мазь в нужных пропорциях в соответствии с погодой и особенностями трассы – это ведь еще уметь надо! Переборщишь с какой-нибудь Calinda, забудешь добавить Schmirgel – и вот бедный Боде беспомощно летит к оградительной сетке, прямо как Майер в Нагано. Перед нами – первый симулятор «воскировки», черт возьми! ■

Херманн Майер, железный лыжник

На олимпиаде в Нагано, упав при спуске с горы, он чуть не распрощался с жизнью. В августе 2001, управляя мотоциклом, он на полной скорости врезался в машину. В его ноге – врачи собрали ее буквально по частям – титановый штырь. За мощное сложение и агрессивный стиль прохождения трасс его называют «Херминатором». Ему 33. И в металлолом ему еще рано.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 7.5

Наше резюме:
Лучший на сегодня симулятор горного слалома.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



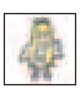
Alpine Skiing 2005

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



Ski Racing 2006

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Сочная картинка, мощный режим «Карьеры», американец Боде Миллер. Хотя все это ничто по сравнению с новым словом в спортивных играх – «воскировкой»!



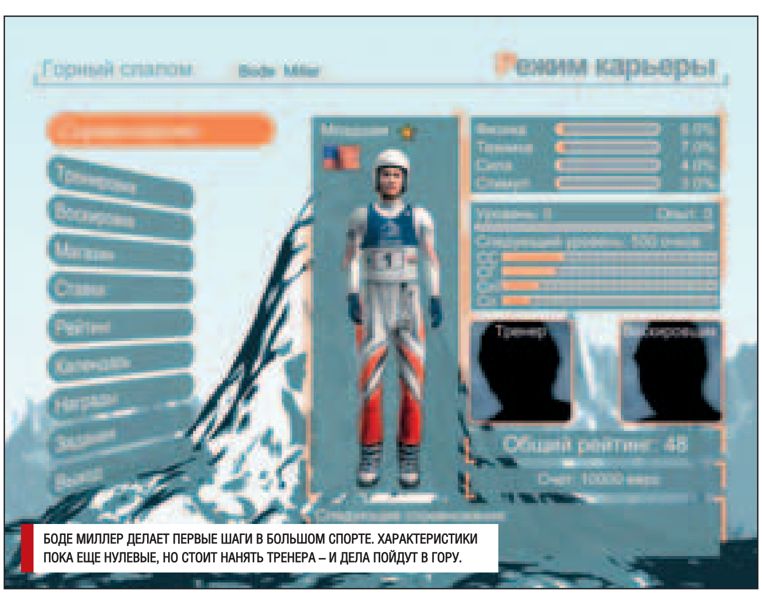
Минусы:
Сложность для новичков и отсутствие обучения, чересчур чувствительное управление.



«ПОСРЕДСТВЕННОЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ ОБЕСПЕЧИЛО ЕМУ ДАЛЕКО НЕ САМОЕ ЛУЧШЕЕ МЕСТО».



СНАЧАЛА МЫ ВЫСТУПАЕМ В МЛАДШЕЙ ЛИГЕ, ЗАТЕМ – В СТАРШЕЙ. А ТАМ И ДО ЧЕМПИОНАТА МИРА НЕДАЛЕКО.



БОДЕ МИЛЛЕР ДЕЛАЕТ ПЕРВЫЕ ШАГИ В БОЛЬШОМ СПОРТЕ. ХАРАКТЕРИСТИКИ ПОКА ЕЩЕ НУЛЕВЫЕ, НО СТОИТ НАНЯТЬ ТРЕНЕРА – И ДЕЛА ПОЙДУТ В ГОРУ.



ПАДЕНИЯ НА ТЕКУЩЕМ СОСТОЯНИИ КАРЬЕРЫ НИКАК НЕ СКАЗЫВАЮТСЯ. ЕДИНСТВЕННОЕ – ПРИДЕТСЯ СНЯТЬСЯ С ТРАССЫ, А ТАК – НИЧЕГО СТРАШНОГО.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru



- **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox
- **ЖАНР:** tactical action
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Pyro Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.8 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.commandosstrikeforce.com/

Commandos: Strike Force

Изначально тактическая игра переселяется в жанр action, но на пользу ли ей такие потрясения?

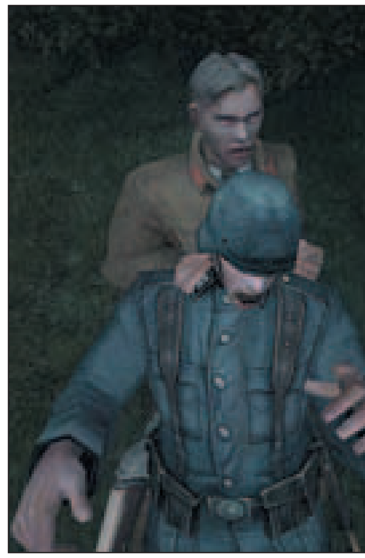
Описывая экшны про Вторую мировую, мы привыкли равняться на Medal of Honor, Call of Duty или Brothers in Arms. Проекты этих серий раз за разом доказывают, что высадка в Нормандии геймерам надоест еще не скоро. Кинематографичные сцены, красивые спецэффекты, крупные сражения... Людям нравится, товар находит покупателя. Однако Commandos: Strike Force – совсем другое дело. Хотя шагнувшая далеко за границы родной серии игра именуется экшном, ничего общего с перечисленными хитами она не имеет.

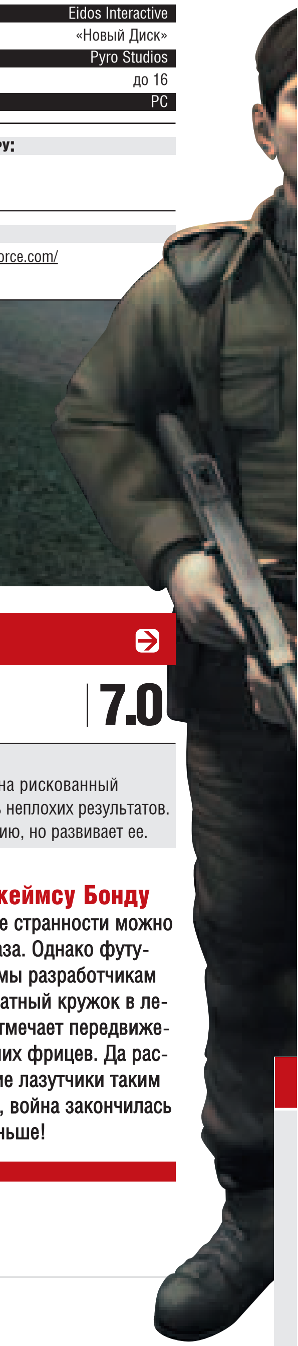
СТАРЫЙ СКАЗ НА НОВЫЙ ЛАД

На протяжении нескольких лет (и игр) отряд профессиональных диверсантов отправлялся в немецкий тыл, чтобы взрывать фабрики, ликвидировать нацистских генералов и уносить из-под носа врага секретные документы. В Commandos: Strike Force обязанности лазутчиков не изменились, сократилась лишь численность группы. В нашем распоряжении только трое специалистов, хорошо знакомые поклонникам серии: Снайпер, Шпион и Зеленый Берет. Снайпер – самый меткий стрелок в команде. Вооруженный винтовкой с оптическим прицелом, он прикрывает товарищей в любой операции, главное – найти подходящий огневой рубеж. Впрочем, разработчики вставили в сценарий несколько готовых удобных позиций, остается только целиться и давить на курок. Стрельба воспроизведена почти так же детально, как в Sniper Elite Action. Снайпер умеет задерживать дыхание и при должной сноровке валит одной пулей сразу двух фрицов.

У Шпиона иная задача. Надев вражеский мундир, он свободно проникает на любой охраняемый объект. Только нужно внимательно выбирать форму и следить за окружающими немцами. Простой солдат ничего не заподозрит, но офицеры, особенно агенты Гестапо, запросто раскусят диверсанта. Хотя, если незаметно подкрасться к штандартенфюреру сзади и в лучших традициях лысого киллера из Hitman набросить удавку на шею, тревоги удастся избежать.

Зеленый Берет как был, так и остался самым простым в управлении героем. Он – ударная сила в команде. Взяв по автомату в каждую руку (!), здоровяк выкашивает врагов целы-





ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 7.0
★★★★★★★☆☆☆

Наше резюме:
Pyro Studios решилась на рискованный эксперимент и добилась неплохих результатов. Игра не продолжает серию, но развивает ее.

На зависть Джеймсу Бонду

На многие игровые странности можно смело закрыть глаза. Однако футуристичный радар мы разработчикам не простим. Аккуратный кружок в левом углу экрана отмечает передвижения всех ближайших фрицев. Да распологай английские лазутчики таким ноу-хау в 1942-ом, война закончилась бы года на два раньше!

Так уже не носят

Феерическими красотами Commandos: Strike Force не радует. Графический движок RenderWare давно пора списать в утиль, он свое отслужил. Однако именно эта технология воспроизводит на экране выпиленных лобзиком солдат, картонные кусты, однообразные текстуры и невзрачные спецэффекты. Хорошо хоть «тряпочную» физику внедрили.



КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Большие уровни и множество путей их прохождения.
Знакомые герои, каждому из которых найдется применение.

Минусы:
Слабый искусственный интеллект, устаревшая графика, скучные задания, множество досадных ляпов.



ЛИНЗЫ ОПТИКИ СВОЕОБРАЗНО ИСКАЖАЮТ КАРТИНКУ.



МЕТАТЕЛЬНЫЕ НОЖИ УБИВАЮТ БЫСТРО И БЕСШУМНО.

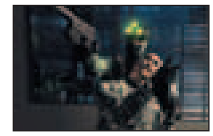

НЕ ВО ВСЕХ МИССИЯХ НУЖНА СКРЫТНОСТЬ. ЗДЕСЬ МЫ, К ПРИМЕРУ, ЛИШЬ ОТБИВАЕМСЯ ОТ НАСЕДАЮЩИХ ФРИЦЕВ.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖА НА


Commandos 3: Destination Berlin

ХУЖЕ, ЧЕМ


Splinter Cell: Chaos Theory



ми взводами. Только не стоит увлекаться пальбой, иначе фрицы возьмут числом. Основное преимущество храброй троицы – скрытность, старайтесь не доводить дело до перестрелки.

СМОТРИ В ОБА

Большинство заданий лазутчики выполняют втроем. Как и в предыдущих частях серии, вы сами выбираете, каким путем идти к цели. Учитывая разные навыки героев, тактических решений хватает с избытком. Сменить персонажа разрешено в любой момент.

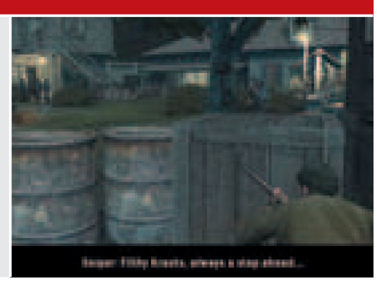
Правда, раньше, когда камера висела высоко над головами бойцов, продумывать маршрут было гораздо проще. Взирая на мир от первого лица, легко ошибиться, особенно в ночной темноте. А вот немцы на близорукость не жалуются, скорее, даже страдают дальнозоркостью. Достаточно «засветить» в узкой щели между ящиками упитанную ляжку Зеленого Берета, чтобы охрана подняла тревогу. Аврал длится примерно полминуты, но выжить в этот короткий отрезок времени надо еще суметь. Зато как только тревога закончится, солдаты спокойно возвращаются на посты, теряя всякий интерес и к диверсантам, и к собственным убитым товарищам.

ОРИГИНАЛЬНО!

К чему скрывать, за судьбу Commandos: Strike Force мы не на шутку тревожились. Столь коренная смена жанра редко проходит для серии безболезненно, но Pyro Studios обошлась малой кровью. Конечно, это уже не те Commandos, назвать игру продолжением язык не поворачивается. Скорее, перед нами – оригинальное ответвление, вариация на тему, если угодно. Но вариация, несомненно, неплохая. ■

Причуды и странности

В Commandos: Strike Force хватает забавных казусов, которые мы не в силах объяснить. Вот, к примеру, чем обусловлено исчезновение трупов? Тактические представители серии приучили нас надежно прятать убитых фрицев. Наткнувшись на мертвого солдата, патрули всегда поднимали тревогу, что вполне разумно. Здесь же безжизненных тел не бывает, поверженный боец бесследно исчезает спустя несколько секунд после смерти. Или возьмем заставки на движке. Герои в роликах предстают всегда в одном и том же виде. Положено снайперу ходить с винтовкой, он с ней и ходит, и не важно, что перед началом ролика диверсант сжимал в руке метательный нож.




У КАЖДОГО ИЗ КОММАНДОС ЕСТЬ БИНОКЛЬ.


НА ГЕРОЯ МОЖНО ПОСМОТРЕТЬ СО СТОРОНЫ, НО ИГРАТЬ ТАК НЕ ДАЮТ.



Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	The Collective
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1,5 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.atari.com/gettingup/

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

Партизанская война против тоталитарного правительства ведется картинками на стенах и на вагонах метро.

Где нам только не случалось совершать революцию! Помните, как плели интриги и заговоры в постсоветском государстве и бросали демонстрантов под броневики в Republic: The Revolution? Или разводным ключом водопроводчика гнали советских оккупантов из Америки во Freedom Fighters? Новоявленный Ленин (или все же Че Гевара?) по имени Трэйн носит широкие штаны, балахон с капюшоном, ругается матом и рисует вызывающие граффити на стенах. Чем, скажите, не метод борьбы против коррумпированного мэра Нью-Радиуса с тираническими замашками?

«НЕНАВИЖУ ПОДТЕКИ!»

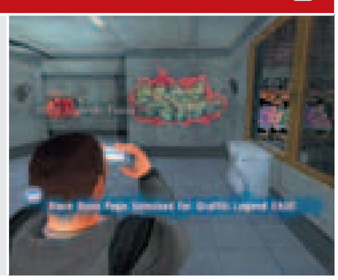
Скажем честно, если бы не приходилось тайком от полиции малевать отменные картинки на стенах, Marc Ecko's Getting Up не вызывала бы и половину симпатии. Хотя сама система рисования граффити невероятно проста и не требует от вас выдающихся художественных талантов. Подойдите к стене, зажмите нужную кнопку и водите по возникшему контуру из стороны в сторону. И всего через несколько секунд вы с довольным выражением лица рассматриваете свое творение. В The Warriors ваши головорезы тоже баловались настенной живописью, но там это всего лишь добавляло разнообразия в утомительные разборки с вражескими группировками. Здесь же подход куда более обстоятельный: разработчики подрядили маститых граффитчиков, которые специально для игры создали около сотни отменных рисунков. Сразу видна разница между теми художествами, коими изрисован спальный район вашего города, и работами талантливых парней.

УЖЕ НЕ ИНДИАНА, НО И ЕЩЕ НЕ ПРИНЦ

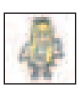
Но хотя рисованию граффити и отводится немаловажная часть геймплея, проходит оно по разряду пусть и занимательных, но все-таки мини-игр. Остальное время вы скачете по крышам, ползаете по стенам, преодолеваете клаустрофобию в вентиляционных шахтах и балансируете над пропастью. Более того, порой ощущается мощное влияние последних серий Prince of Persia, особенно когда Трэйн пытается бегать по отвесным поверхностям. Да и дерется наш защитник униженных и оскорбленных не хуже персидского престолонаследника. Авторы Indiana Jones and The Emperor's Tomb и Buffy: The Vampire Slayer выдали жесткую боевую систему, с разбитыми челюстями и бесцеремонным запиныванием лежачих. Впрочем, это все же не симулятор уличной драки, поэтому не удивляй-

Что таскает в карманах граффитчик?

Сэм Фишер, когда идет на дело, обязательно прихватывает с собой телефон марки SonyEricсson, а Антон Городецкий – Nokia. Трэйн тоже не дурак в выборе дорогой техники. Например, по ходу всей игры вам предстоит коллекционировать песни для плеера iPod и фотографировать редкие граффити одной из последних моделей смартфонов все той же Nokia.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Жестокие драки на кулаках, убойное музыкальное сопровождение, занятный режим рисования граффити.



Минусы:
Норовистая камера, чересчур сложные stealth-миссии, утомительные загрузки уровней.

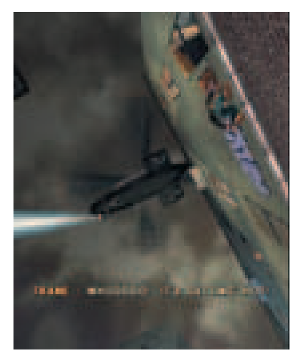
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.5**

Наше резюме:
Один из самых необычных и хулиганских экшн-проектов за последнее время, где главное оружие – баллончик с краской.

Не только на MTV

Не удивительно, что игрой заинтересовались киношники из MTV Films за несколько месяцев до выхода. И дело даже не в необычной истории уличного художника, который борется с безнаказанной промывкой мозгов населению. Разработчики не побоялись ошарашить игрока смелыми операторскими приемами в сценках на движке. Как итог – по мотивам Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure вскоре снимут полноценный фильм.





ХОТЬ РАБОТНИКИ МЯСОКОМБИНАТА И ВООРУЖЕНЫ УГРОЖАЮЩИМИ КРЮКАМИ, БОЙЦЫ ИЗ НИХ НИКАКИЕ.



ТАКОЕ ЧУВСТВО, ЧТО В НЬЮ-РАДИУСЕ ОБИТАЮТ ТОЛЬКО ГРАФФИТЧИКИ, ПОЛИЦЕЙСКИЕ И БОМЖИ.



ЭТО ДАЛЕКО ЕЩЕ НЕ САМАЯ СЛОЖНАЯ ПОТАСОВКА. БЕРЕГИТЕСЬ КОПОВ С ВИНТОВКАМИ!

АЛЬТЕРНАТИВА

ПОЛИТКОРРЕКТНЕЕ, ЧЕМ



Grand Theft Auto: San Andreas

АРТИСТИЧНЕЕ, ЧЕМ



The Warriors



тесь, когда после незатейливого приема полицейские, кувыркаясь, отлетают на несколько метров. А уж если удастся исполнить особо хитрую комбинацию, Трэйн с удовольствием начнет осыпать врагов на удивление эффектными ударами, с показом самых удачных в замедленном режиме.

Наш новый Ленин носит широкие штаны, балахон с капюшоном, ругается матом и рисует вызывающие граффити на стенах.

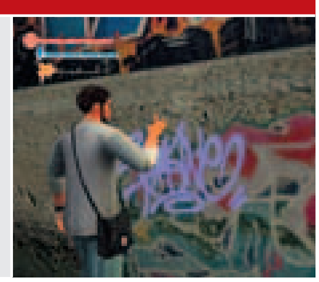
БАНДЫ НЬЮ-РАДИУСА

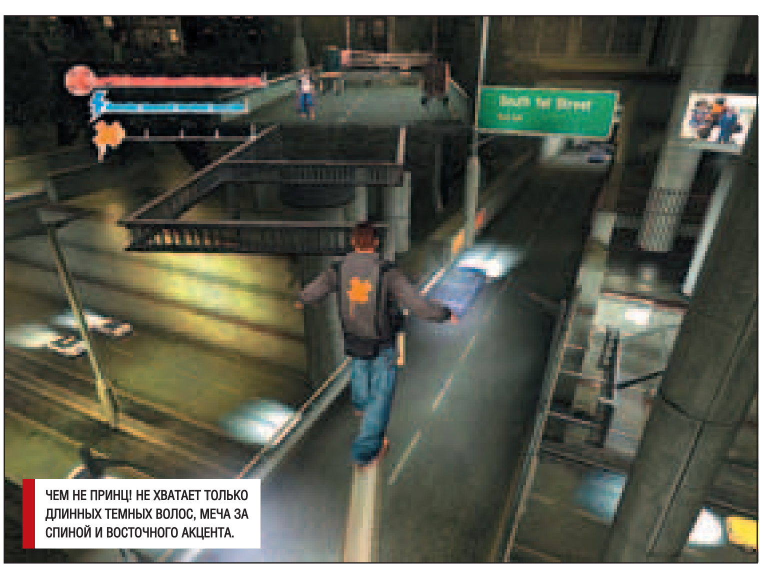
Marc Ecko's Getting Up с самого начала берет вас за шкирку и бросает по другую сторону баррикад. Трэйн встречает вас на балконе, внизу которого галдят толпы недовольных демонстрантов, мимо пролетают полицейские вертолеты, а где-то на заднем плане телевизор вещает о новой политике правительства города. Думаешь, еще чуть-чуть – и начнется бег по крышам от людей в противогазах, как в незабываемые первые 15 минут Half-Life 2.

Но увы, добрую половину игры вы утопаете в мелких разборках с конкурирующей бандой уличных художников и пишете на домах свое имя в виде затейливых картинок. Зато чем дальше, тем более политически сознательным становится ваш персонаж. Потерпите немного, и некогда безбашенный разгильдяй превратится в настоящего героя улиц, не хуже какого-нибудь Человека-паука. С двумя оговорками: вместо синих лосин – куртка с оранжевым крестом на спине, а вместо паутины - пара баллончиков с краской. ■

Борьба продолжается за экраном монитора

К несчастью, не только Трэйну, но и его создателям пришлось бороться за свободу от насаждения чужих идеалов. Еще до выхода Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure преследовали своры чиновников и юристов, не желавших пропускать игру на полки магазинов. Сначала руководство Нью-Йорка разогнало презентацию «антиобщественного экшна», на котором, между прочим, планировалось выступление ведущих граффитчиков со всей страны. Затем австралийская ассоциация по раздаче возрастных рейтингов за два дня до релиза дала красный свет проекту. Кто бы мог подумать, что безобидные рисунки на стенах вызовут такое же неприятие у чиновников, как и сексуальные мини-игры в Grand Theft Auto: San-Andreas.





ЧЕМ НЕ ПРИНЦ! НЕ ХВАТАЕТ ТОЛЬКО ДЛИННЫХ ТЕМНЫХ ВОЛОС, МЕЧА ЗА СПИНОЙ И ВОСТОЧНОГО АКЦЕНТА.



ДАРОМ ЧТО ПРОЕКТ КРОССПЛАТФОРМЕННЫЙ – КАРТИНКА НЕ САМАЯ ПЛОХАЯ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | NINTENDO DS

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
http://ww2.capcom.com/ResidentEvil/deadly_silence

Resident Evil: Deadly Silence

Единственная игра, где вы можете использовать микрофон для того, чтобы сдуть с себя блевотину зомби! Не проходите мимо!

Да, я знаю, не стоило так начинать. Надо было сказать, что Resident Evil – классика, что эту игру должен знать каждый, что DS-версия следует духу и букве подлинника... Но факт, вынесенный в подзаголовок, не дает покоя. Ну сколько еще игр вы припомните, где вас то и дело донимают ядовитой рвотой? А сколько из них позволяют отразить ее собственным дыханием? К черту всякие WarioWare – вот оно, чудо-применение уникальных возможностей Nintendo DS! А еще стилусом можно трогать героев за разные места...

ЛИКБЕЗ

В надежде и во избежание повторюсь: Resident Evil – классика. Классика survival horror, принесшая играм-ужастикам популярность. Во многом этому поспособствовала кинематографичность: вступительный ролик не создан на компьютере, а снят на видеокамеру с участием актеров; все диалоги озвучены, а сценарий очень сильно напоминал голливудский блокбастер. Геймплей – удачный коктейль из action и adventure с акцентом на последнем. Породнившись с выбранным героем, игроки исследовали обширный особняк, отбивались от многочисленных зомби и прочей живности и решали несложные, но занятные и обильные головоломки. Еще одной отличительной чертой Resident Evil стали «пререндеренные» задние фоны, не всегда удобные ракурсы камеры и управление, реализованное по «принципу танка», – чтобы развернуться на месте, необходимо встать столбом и долго поворачиваться в одну сторону. Собственно, все эти качества оригинала перекочевали в DS-версию – лишь управление изменилось к лучшему. Теперь есть «мгновенный разворот» прямиком из RE3: Nemesis, всегда доступный нож из RE4 и управление менюшками при помощи тачскрина и стилуса. А вся графика, звук и даже видеоролики были тщательно перенесены с диска на картридж (раздувшийся в объеме аж до гигабита). Именно! Озвучка осталась прежней – уровня школьной постановки, как и качество самих диалогов. Что касается хоррор-составляющей, то на вопрос, может ли вас напугать портативная игра, ответ дадите лишь вы сами.

ПРЕСНЫЙ ТОППИНГ*

Необходимо отметить, что в Deadly Silence наличествуют два режима. Первый – Classic, то есть как раз тот самый Resident Evil десятилетней давности, с точностью воссозданный на двухэкранной консоли. Единственные изменения касаются упомянутого уже управления, а верхний экран зарезервирован под карту. Ввиду смены носителя экраны загрузки, замаскированные под открывающиеся двери, оказались ни к чему и легко проматываются нажатием кнопки. Ветераны RE пройдут этот режим меньше чем за час, с закрытыми глазами, даже не сомневайтесь. Второй же режим именуется Rebirth и явно претендует на титул римейка. Загвоздка, правда, в том, что нового здесь далеко не так много, чтобы оправдать громкое название. Сценарий вообще не претерпел никаких

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Deadly Silence – провал в качестве римейка, но вместе с тем нельзя отрицать его ценность как портативной копии «того самого RE».



ЕЩЕ ОДИН БОНУС

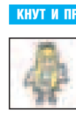
После прохождения режима Rebirth откроется мини-игра Knifing Master. Правила просты: у вас в руках нож, лечиться нельзя, и впереди – пять уровней, наполненных монстрами. Увы, проходятся они быстро и новизны в них никакой.

Со стилусом наперевес

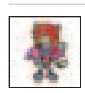
В каждой комнате с сундуком для хранения вещей появилось по шкатулке, содержащей полезный предмет. Чтобы ее открыть, нужно решить несложную головоломку, совместив элементы одинакового цвета. По простоте и доступности новые пазлы явно сродни классическим. Может, оно и к лучшему...



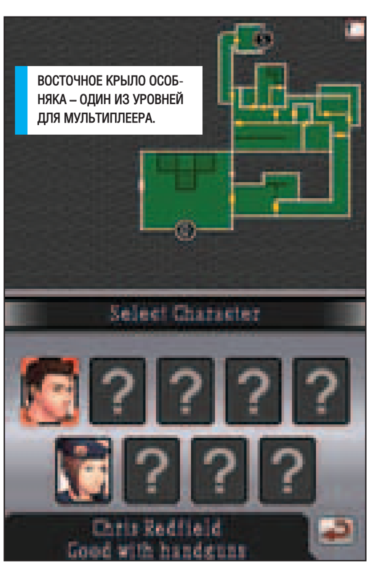
КНУТ И ПРЯНИК + -



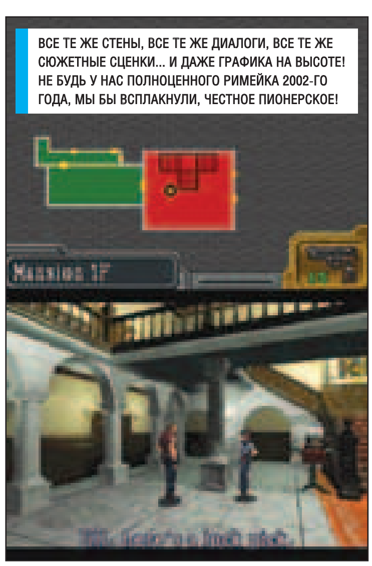
Плюсы:
Весьма неплохая для DS графика, представленные в полном объеме видеоролики и озвучка, отличная возможность приобщиться к классике.



Минусы:
Управление далеко не лучшее, камера то и дело создает неудобства, геймплей старомоден, а нововведения куцые.



ВОСТОЧНОЕ КРЫЛО ОСОБНЯКА – ОДИН ИЗ УРОВНЕЙ ДЛЯ МУЛЬТИПЛЕЕРА.



ВСЕ ТЕ ЖЕ СТЕНЫ, ВСЕ ТЕ ЖЕ ДИАЛОГИ, ВСЕ ТЕ ЖЕ СЮЖЕТНЫЕ СЦЕНКИ... И ДАЖЕ ГРАФИКА НА ВЫСОТЕ! НЕ БУДЬ У НАС ПОЛНОЦЕННОГО РИМЕЙКА 2002-ГО ГОДА, МЫ БЫ ВСПЛАКНУЛИ, ЧЕСТНОЕ ПИОНЕРСКОЕ!



МОНСТРЫ СТАЛИ БОЛЕЕ КОМПАНЕЙСКИМИ. РАНЬШЕ ЗОМБИ С ПАУКАМИ НЕ СОЖИТЕЛЬСТВОВАЛИ.



ЦВЕТ ВЕРХНЕГО ЭКРАНА СВИДЕТЕЛЬСТВУЕТ О СОСТОЯНИИ ЗДОРОВЬЯ ПЕРСОНАЖА.

* Топпинг – многослойная начинка для пиццы, кладется поверх основы из теста.

АЛЬТЕРНАТИВА

«БОЕВИТЕЕ», ЧЕМ



Another Code

ХУЖЕ, ЧЕМ



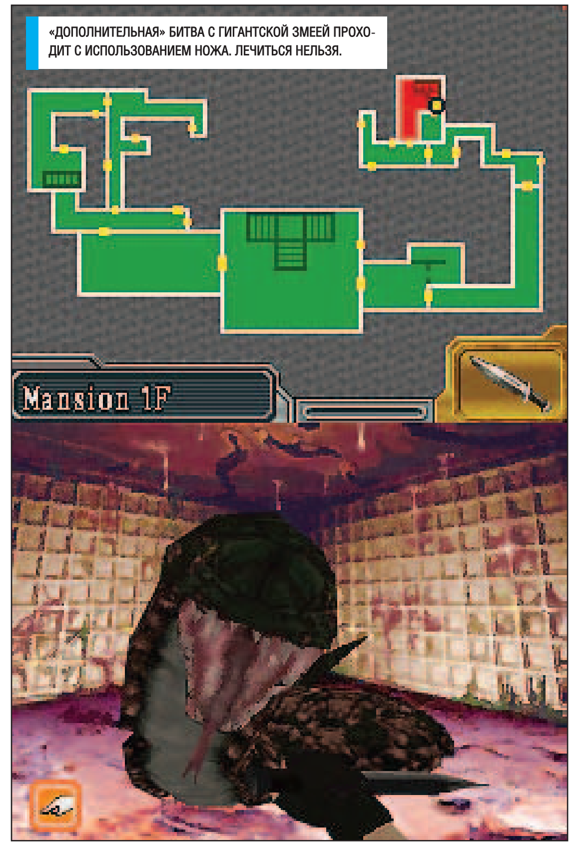
Resident Evil (GC)



«У ВАС ВСЕ ЕЩЕ НЕТ СТИЛУСА? ТОГДА МЫ ИДЕМ К ВАМ!»



СВЕЖИЙ ВЗГЛЯД НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МИКРОФОНА. «ДУЙ, ФОРЕСТ, ДУЙ!»



«ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ» БИТВА С ГИГАНТСКОЙ ЗМЕЕЙ ПРОХОДИТ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ НОЖА. ЛЕЧИТЬСЯ НЕЛЬЗЯ.

RE: Deadly Silence – ни в коем случае не плохая игра. Это отличный порт эталонного survival horror десятилетней давности. Со вкусовыми добавками.

изменений – забудьте о дополнительных сценках, забудьте о новых локациях, забудьте обо всех достижениях версии истинного римейка Resident Evil для GameCube. Добавлены лишь новые головоломки с применением возможностей DS, случайные битвы с видом от первого лица, лишний визит в общежитие да увеличенное количество монстров. Мало! А главный недостаток – в том, что «музейный» геймплей эти добавления почти никак не изменили. Не появилось ни одного нового типа противников, ни одного нового закутка, никаких принципиальных отличий в игровом процессе. Самое заметное и громкое новшество – битвы от первого лица с использованием ножа – на поверку оказалось ничем не лучше какой-нибудь скучной мини-игры из Project Rub. Чтобы справиться с большинством врагов, достаточно произвольно водить по экрану стилусом; некоторые, впрочем, потребуют не бессмысленного шинкования, а своевременных контратак. А некоторые – хороших легких для сдувания сами-знаете-чего. Не лучше и новые головоломки с использованием тачскрина. Они не плохи, но слишком тривиальны и патологически несложны – готов поспорить, что после прохождения вы ни об одной из них и не вспомните.

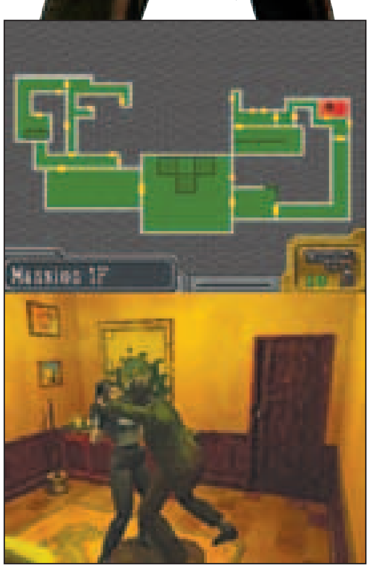
Продолжительность игры, само собой, увеличивается крайне незначительно, а удовольствие, полученное от подобного с позволения сказать «римейка», и того меньше.

ПОРТАТИВНЫЙ OUTBREAK

Немного помогает беде игра вчетвером по Wi-Fi (у каждого из участников должна быть копия Deadly Silence). В совместном режиме у игроков одна линейка здоровья на всех... равно как и у врагов. В VS-вариации некоторые чудища щеголяют необычным окрасом – расправившись с одним из таких «цветных» монстров, можно усложнить игру противникам. Друг для друга игроки отображаются в виде разноцветных звезд, обозначающих местонахождение и ничего более, – в обоих режимах монстры для каждого игрока свои. И цель одна – добраться до выхода.

Deadly Silence – ни в коем случае не плохая игра. Это отличный порт эталонного survival horror десятилетней давности с незначительными вкусовыми добавками. Впрочем, как знать, – может быть, для кого-нибудь сдувание кислотной рвоты станет волнующим открытием? ■

Редакция благодарит интернет-магазин «Мариошоп» (http://www.marioshop.ru) за помощь в подготовке материала.





PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | PSP

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

Prince of Persia Revelations

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Pipeworks Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

ОНЛАЙН:
http://www.princeofpersiagame.com

Карманный Принц неожиданно для себя нашел и новых почитателей, и новые трудности.

Учитывая успех трилогии Prince of Persia, появление хотя бы одной ее части на набирающей обороты PSP было лишь вопросом времени. И точно – поклонники сериала безошибочно опознают в Revelations нашумевшую Warrior Within, вторую главу эпопеи о злоключениях отважного наследника персидского престола.

СИЯНИЕ ЗВЕЗД

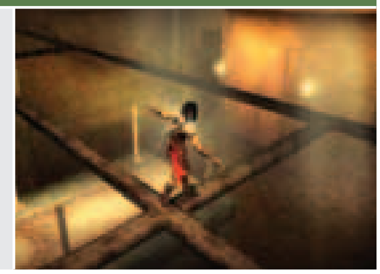
На всякий случай (вдруг кто-то ни о каких принцах слыхом не слыхивал) – прямым текстом: перед нами динамичный приключенческий боевик, где главный герой одинаково усердно решает головоломки и кромсает врагов. Дело происходит на затерянном в океане Острове Времени, так что обстановка соответствующая – сумерки, туман и снуют повсюду разные недружелюбные твари.
Сразу же обращает на себя внимание на удивление мощная графика: поначалу даже кажется, что новый проект практически ничем не отличается от собратьев на «больших» консолях. Да, текстуры попроще, да, полигонов кое-где поубавилось – разве это серьезно? А вот яркости действительно не хватает: порой трудновато разглядеть, что происходит вокруг. Сражения несколько упростились, но смотрятся по-прежнему великолепно, все так же напоминая отрывки из какого-нибудь фильма, а не игру. Принц может драться одним или двумя клинками, и даже использует элементы декораций для выполнения различных хитрых приемчиков. Новых ударов в Revelations не найдено – зато для владельцев PSP разработчики игры подготовили кое-какие дополнительные уровни и загадки. Некоторые из них, признаться, слабоваты и слишком уж примитивны, но в качестве добавки к основному блюду вполне сойдут.

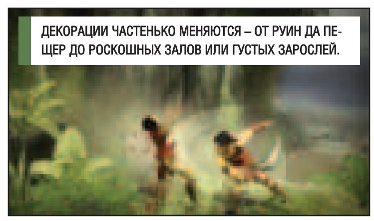
ТЕМНАЯ СТОРОНА СОЛНЦА

Увы, при всех несомненных достоинствах, Revelations не лишена и серьезных недостатков, большинство которых появились лишь «благодаря» спешке и нежеланию авторов проекта потратить месяц-другой на тестирование с последующим искоренением самых зловредных глюков.
В первую очередь досталось звуковому сопровождению. Наслаждаться музыкой и речью через динамики, мягко говоря, трудновато. Если же подключить наушники, становится очевидно: саундтрек то и дело безбожно «застревает», постоянно прерываясь на одну-две секунды, а порой и того дольше. Этим дело не ограничивается: главный герой тоже не прочь «подвиснуть» где-нибудь на стене аккурат во время особо ответственной пробежки или застыть в разгар сражения с саблей наголо. А уж когда останавливается все разом – и не на секунду, а до полного отключения консоли – становится особенно обидно. Недоглядели...
Одно хорошо – прохладные взаимоотношения разработчиков и бета-тестеров не сгубили отличную игру, Хит с большой буквы. И пусть Revelations сильно не хватает лоска оригинальной Warrior Within, похождения Принца на PSP более чем заслуживают внимания. ■

Школа операторов

В Warrior Within за камеру отвечала правая аналоговая рукоять.
В Revelations от этого пришлось отказаться в пользу цифровой крестовины и фиксированных ракурсов (например, «вид из-за спины Принца» и так далее). Решение неидеальное само по себе, так еще и не везде работает.





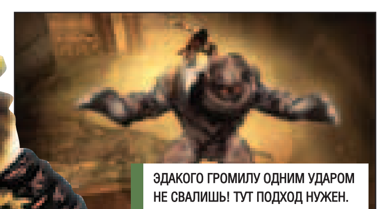
ДЕКОРАЦИИ ЧАСТЕНЬКО МЕНЯЮТСЯ – ОТ РУИН ДА ПЕЩЕР ДО РОСКОШНЫХ ЗАЛОВ ИЛИ ГУСТЫХ ЗАРОСЛЕЙ.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 7.5

★★★★★★★★☆☆

Наше резюме:
Хорошая игра, немного пострадавшая при переезде на PSP. Рекомендуем всем, кто не смог познакомиться с оригиналом на домашних консолях год назад.

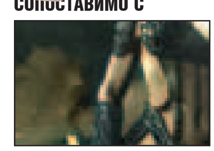


ЭДАКОГО ГРОМИЛУ ОДНИМ УДАРОМ НЕ СВАЛИШЬ! ТУТ ПОДХОД НУЖЕН.



АЛЬТЕРНАТИВА

СОПОСТАВИМО С



Prince of Persia: Warrior Within

НЕ ПОХОЖЕ НА



Key of Heaven

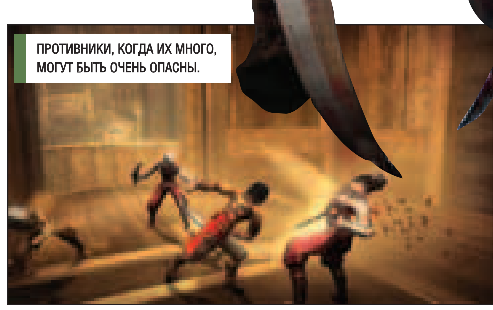
КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Приличная графика, разнообразие игровых ситуаций, увлекательные головоломки, яростные сражения, интересный сюжет.

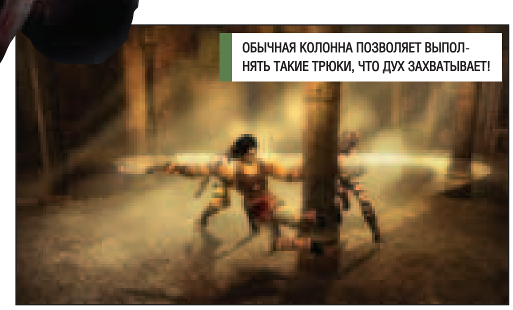
Минусы:
То и дело вылезающие баги, долгие и частые загрузки, серьезные проблемы со звуком, спорное решение с камерой, картинка слишком темная.



СКОРОСТНОЙ СПУСК ПО ЗАНАВЕСКАМ – ОТЛИЧНАЯ АЛЬТЕРНАТИВА ЛИФТУ.



ПРОТИВНИКИ, КОГДА ИХ МНОГО, МОГУТ БЫТЬ ОЧЕНЬ ОПАСНЫ.



ОБЫЧНАЯ КОЛОННА ПОЗВОЛЯЕТ ВЫПОЛНЯТЬ ТАКИЕ ТРЮКИ, ЧТО ДУХ ЗАХВАТЫВАЕТ!

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. **Заполнить купон и квитанцию**
2. **Перечислить стоимость подписки через Сбербанк**
3. **Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:**

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 8.495.780.88.24
- по адресу: 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:
8-495-935-70-34 (для москвичей) и **8-800-200-3-999** (для регионов и абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон).
Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

Стоимость заказа:

Страна Игр + 3CD:	Страна Игр + DVD:
1680р – за 6 месяцев	**1740р** – за 6 месяцев
3240р – за 12 месяцев	**3360р** – за 12 месяцев

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на:

☐ на журнал «Страна Игр» + 3CD
☐ на журнал «Страна Игр» + DVD

на ☐ месяцев
начиная с ____________________ 200_ г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

дата рожд. ☐☐ . ☐☐ . ☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________»	
с ____ (месяц) 200_ г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________»	
с ____ (месяц) 200_ г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ДАЙДЖЕСТ

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

ГЕРОИ ИМПЕРИЙ. ВЕЛИКИЕ ЗАВОЕВАНИЯ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Great Invasions	
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Digital Jesters
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Play Ten Interactive / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	Philippe Thibaut Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4

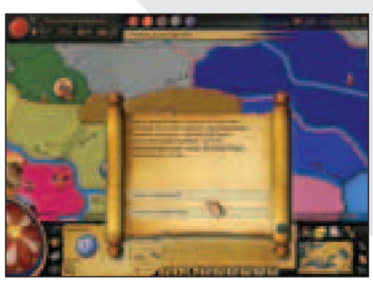
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM

ОНЛАЙН: http://russobit-m.ru/rus/games/greatinvasions

РЕЗЮМЕ:

Поделка по мотивам линейки Paradox Interactive с пугающей графикой и кучей ошибок.





Лавры Сида Мейера не дают покоя разработчикам. Да и клепать игры в одиночку стало нынче невероятно модно. Вот если бы еще энтузиасты вроде Филиппа Тибо не пытались их продавать… Проект самым наглым образом содран с Europa Universalis и прочих творений именитых шведов. Только знакомую до боли карту заселили варвары с персами, интерфейс растолстел на несколько заумных меню, а количество багов и глюков претендует на внимание Гиннеса. Конечно, проект не так страшен, как кажется на первый взгляд. Но стоит ли менять привычную и понятную «Европу» на поделку, выполненную на коленке? Разве только вы без ума от варваров или пишете диссертацию по первому тысячелетию. Благо историю разработчики, равно как и отечественные локализаторы, учили хорошо. ■

ЗЕМЛЯ МЕРТВЫХ: ДОРОГА К ФИДДЛЕРЗ ГРИН



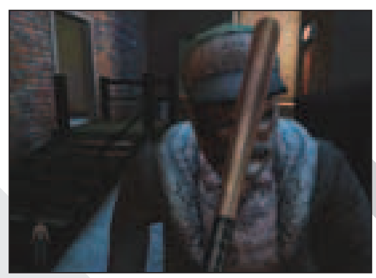
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Land of the Dead: Road to Fiddler's Green	
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Groove Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С» / «Логрус»
РАЗРАБОТЧИК:	BrainBox Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 4

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/lotd_rtfg

РЕЗЮМЕ:

Еще несколько сотен живых мертвецов на убой. Самим бы не умереть со скуки. Ромеро другой, а толку также нет.





Бюджетная игра по голливудскому триллеру... Продолжать? На этот раз бросается в глаза рвение разработчиков – они заботливо начинили проект всеми известными штампами и страшненьким движком. Суровый американский фермер борется с полчищами кровожадных зомби. Зубы и ногти против винтовок и топоров, вялые улитки против раненной черепахи. Престарелый герой еле ноги волочит, так что прогулки по горящему городу здорово утомляют. Развлечься можно отстрелом конечностей у зазевавшихся жмуриков. Главное, самому ворон не считать – продвинутые мертвецы портят нам костюм и здоровье плохо переваренными завтраками. И лучше не видеть, как они это делают. А про перевод тут и говорить нечего. В самом прямом смысле – трупы не слишком болтливы. ■

STILL LIFE



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Still life	
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	The Adventure Company
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С» / Lazy Games
РАЗРАБОТЧИК:	MC2-Microids
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

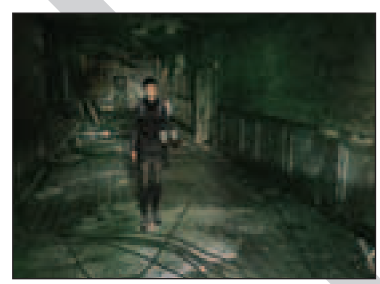
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/still_life

РЕЗЮМЕ:

Невероятно красивая и захватывающая история, к середине игры начинающая отдавать занудством.





Удивительно, как одна игра может одновременно вызывать восторг и разочаровывать. Подкупающее красотой моделей и работой актеров действо разворачивается в современном Чикаго и Праге двадцатых годов. Загадочный душегуб десятки лет препарирует проституток, а очаровательная агент ФБР и ее дедушка разгадывают его мистическую тайну. Некоторые загадки просто великолепны, но весь сюжет запросто можно было уместить в полчаса. Все остальное время мы ездим на лифте, пьем кофе, слоняемся по городу и печем рождественское печенье. Вот вам и полицейская романтика... Зато такую добротную озвучку еще поискать надо. Тонкий юмор и грязные ругательства – все на своих местах, без купюр. Вот только концовка разочаровывает, но в Still life просто приятно играть. ■

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Текилу делают из:

1. Кактусов
2. Голубой агавы
3. Опилок

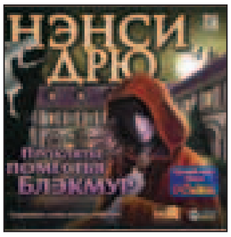
2. Как обращаются к английским рыцарям:

1. Сэр
2. Сир
3. Товарищ

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 июня. Не забудьте сделать на конверте пометку «Дайджест, 08/2006» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

Победитель конкурса в номере 05 (206) – Яшихин Дмитрий (Тольятти). Правильные ответы – А (БПК) и В (Платяным).

НЭНСИ ДРЮ. ПРОКЛЯТЬЕ ПОМЕСТЬЯ БЛЭКМУР



- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Nancy Drew: The Curse of Blackmoor Manor
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Her Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

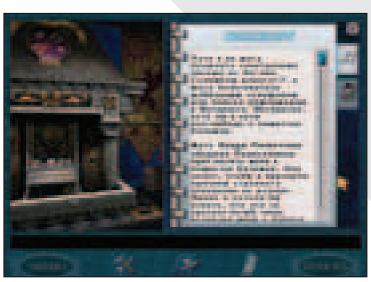
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 400 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.nd.ru

РЕЗЮМЕ:

Очередная часть детективной серии, нашпигованная лабиринтами и разнообразными мини-играми.





Нэнси Дрю будто сошла со страниц подростковых детективов, герои которых ежедневно находят приключения на свою пятую точку. И задачки неутомимый сыщик решает самым неожиданным образом. Выменивать печенье на подсказки попугая, без устали распутывать для местного дитяти головоломки, с зубовным скрежетом пытаться выбраться из подземелий – Холмс бы умер от зависти... С мини-играми создатели явно перестарались, но за ними прячется недурственный сюжет, пропитанный духом Англии. Сразу вспоминаются анекдоты о лордах. Местные обитатели и правда зануды. Нет, диалоги переведены безупречно, а героиня вообще говорит голосом Глюкозы. Но уж больно неторопливо развиваются события. Кажется, прародители Нэнси наконец-то иссякли, как-никак десятая игра кряду! ■

ИНФОРМАТИКУС



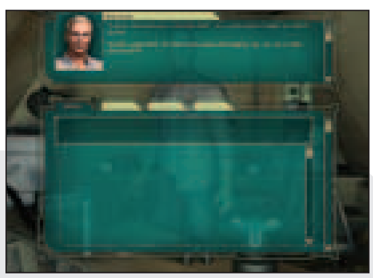
- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Информатикус
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «МедиаХауз»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Heureka-Klett
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** До 8

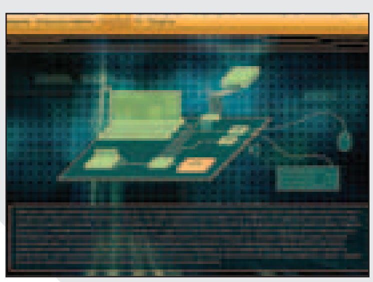
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 450 МГц, 64 Мбайт RAM

ОНЛАЙН:
http://portal.mediahouse.ru

РЕЗЮМЕ:

Познавательный учебник и удобный справочник по информатике внутри довольно скучной бродилки.

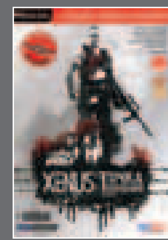




Дети предпочитают Doom урокам, а руководство к Sims – учебникам? Усадите их за эту игру, если не боитесь, что через неделю они начнут писать вирусы. Разработчики умудрились скрестить мистический квест с пособием по информатике. Сюжет не слишком захватывает, а местный мир не блещет красотами. Но все равно это интереснее энциклопедии. Головоломки хитро переплетаются с обучающими задачками, решить которые можно при помощи встроенного справочника, просто напичканного полезными советами. Причем, благодаря иллюстрациям, он воспринимается гораздо лучше любой книги. Да и живые примеры всегда под рукой – недаром герои таскают с собой ноутбуки. Скучная игра, но отличный учебник, который сгодится и некоторым взрослым. ■

XENUS. ТОЧКА КИПЕНИЯ – СПЕЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ



- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Boiling Point: Road to Hell
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** FPS / RPG
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Руссобит-М»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Deep Shadows
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

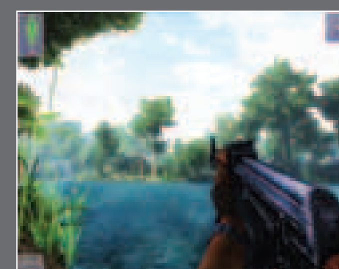
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1,6 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.xenus.ru

РЕЗЮМЕ:

Никаких уровней и миссий – огромный мир, живущий по своим законам. Это гораздо больше, чем просто шутер.







Добро пожаловать в Колумбию, амиго! Забудьте о тесных коридорах, нелепых брифингах и дуболомном геймплее. Перед вами – настоящая страна, в которой пропала ваша единственная дочь. Что делать? Да что хотите! Можно потрясти редактора местной газетенки, прогуляться по джунглям или пойти в бар и напиться. А пока перед глазами будут проплывать цветные круги, узнать, что всем заправляют шесть группировок, и волей-неволей придется с ними считаться. С бандитами подружишься – индейцы обидятся, с наркоторговцами свяжешься – официалы на блокпостах палить начнут. А ездить через них придется. Конечно, есть самолеты и винтокрылые «Акулы», но на них еще заработать придется. А пока можно и машины угонять. Ведь даже из одного города в другой – полчаса езды, а уж пешком-то точно дикие осы да змеи заживо сожрут. Так что сначала извольте в супермаркет «по-партизански». Автоматы, пулеметы, снайперские прицелы... Да все что душе угодно – от банки варенья да зенитно-ракетных комплексов. Были бы только песо в кармане. Грабьте, убивайте, терроризируйте население за звонкую монету. А когда замучает совесть, беритесь за пару сотен квестов, каждый из которых имеет два-три решения. Тому же редактору можно помочь, дать взятку или просто показать любимый тесак. И больше никаких глюков – это издание включает последний патч и целый диск с музыкой на закуску. Колумбия у ваших ног! ■

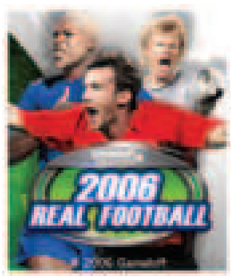
НОВОСТИ

Открывается сезон мобильного футбола!

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



НАСТОЯЩИЙ ФУТБОЛ



Компания Gameloft объявила о выходе долгожданного спортивного симулятора. Real Football 2006 отличается не только отменной графикой, но и размахом. В нем задействованы 48 национальных команд и 16 клубов. Причем играть в них будет почти тысяча реальных футболистов со всего мира. Само собой, это подразумевает не только проведение матчей, но и детальный менеджмент, включая выбор составов и покупку спортсменов. Судя по скриншотам, нас ждет солидный арсенал финтов и приемов, равно как и возможность выбирать нужных подопечных и мощность ударов. Картинка хороша, но не изобилует особыми деталями. Хотя зрители и любят побросать конфетти. Так что оценить проект смогут владельцы практически любых телефонов. ■





ОЧАРОВАТЕЛЬНАЯ ШИЗОФРЕНИЯ

Mobile Entertainment Europe представила Mr Schizoo 2 – продолжение нашумевшей когда-то игры. Динозавры давно вымерли, а вот парочка древних причудливых созданий умудрилась выжить. Но только они взялись за спасение вида, как коварные браконьеры в очередной раз похитили прекрасную половину мистера Шизу. Зря они так... Не стоило шутить с таким парнем – вы только посмотрите на его одухотворенный взгляд... На этот раз миссис Шизулу решили продать на опыты, так что мы будем громить секретные лаборатории и отправлять охранных роботов на металлолом. Первая часть похождений забавного монстра покорила всех не только здоровым юмором, но и фантастической графикой. Это, пожалуй, был единственный проект, где разработчики использовали «многослойный» фон. Продолжение будет еще лучше, что хорошо видно на скриншотах. Хотя это, конечно, и ограничит количество поддерживаемых телефонов. Нас ждут девять миссий в трех мирах, новые умения и убойное звуковое сопровождение. Совсем скоро. ■





СПОРТИВНЫЙ БЕСПРЕДЕЛ



Юмор команды Handy Games наконец оценен по достоинству. Их самая смелая игра вошла в десятку лучших инноваций на прошедшей недавно Games Developers Conference 2006. Сколько раз вы видели голых сумасшедших, носящихся по футбольному полю? Пришло время пополнить их стройные ряды! Во Flitzer нужно продержаться на поле от одной до трех минут, показывая публике всевозможные трюки. Главное – сохранять дыхание, чтобы оторваться от охраны и озверевшего судьи. При желании можно даже отобрать мяч у игроков. Если, конечно, сумеете. Самые талантливые «нудисты» смогут попасть даже на финал Чемпионата мира. Весело здорово подогревает отличная мультяшная графика. Это действительно самый безбашенный проект года. ■





ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ

ОТПРАВЬТЕ НА УКАЗАННЫЙ КОРОТКИЙ НОМЕР (НЕЗАВИСИМО ОТ ОПЕРАТОРА) SMS С СООТВЕТСТВУЮЩИМ ЕЙ КОДОМ.

Все о мобильных играх

http://playmobile.ru/games

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики.
Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

PLAYMAN WORLD SOCCER – 2333
271999096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola RAZR-V3
Motorola RAZR-V3i
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia 8910i
Nokia N-Gage
Nokia N70
Samsung D500
Samsung D600
Samsung E720
Samsung X700
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens CX75
Siemens M65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K600i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson K750i
SonyEricsson S700i
SonyEricsson W550i
SonyEricsson W800i
SonyEricsson W900i

MARC ECKOS GETTING UP – 2555
216319096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola RAZR-V3
Motorola RAZR-V3i
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Motorola V620
Motorola V635
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia N-GageQD
Samsung D500
Samsung E630
Samsung E720
Samsung E820
Samsung X450
Samsung X460
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
Siemens SL65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K600
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson S700i
SonyEricsson T630
SonyEricsson W800i
SonyEricsson W900i
SonyEricsson Z600

DRIV3R: VEGAS – 2555
221759096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola RAZR-V3
Motorola RAZR-V3i
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Motorola V620
Motorola V635
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Samsung D500
Samsung D600
Samsung E630
Samsung E720
Samsung E820
Samsung X450
Samsung X460
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
Siemens SL65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K600
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson S700i
SonyEricsson T630
SonyEricsson W800i
SonyEricsson Z600

FLEXIS – 2333
258239096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola V300
Motorola V330
Motorola V500
Motorola V550
Motorola V600
Motorola V620
Motorola V635
Nokia 3100
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Samsung C100
Samsung C110
Samsung D500
Samsung E330
Samsung E630
Samsung E720
Samsung E800
Samsung X100
Samsung X450
Samsung X460
Samsung X600
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson S700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson W800i
SonyEricsson Z600

BATTLE STAR GALACTICA – 2333
181354096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola RAZR-V3
Motorola RAZR-V3i
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Motorola V635
Nokia 3100
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia N-Gage
Samsung D500
Samsung D600
Samsung E330
Samsung E630
Samsung E700
Samsung E800
Samsung E820
Samsung X460
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
Siemens SL65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K508i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson S700i
SonyEricsson V600
SonyEricsson V800
SonyEricsson Z1010
SonyEricsson Z800

Чтобы получить игру, отправьте на номер 9993 (независимо от оператора) SMS с соответствующим ей кодом.

ICY PINBAL	30100310
ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ТРОПА МЕРТВЫХ	30000610

Nokia 2650, 3100, 3108, 3120, 3200, 3300, 3510i, 3530, 3585i, 3586, 3586i, 3587, 3587i, 3595, 5100, 6012, 6015, 6015i, 6100, 6108, 6110, 6170, 6200, 6220, 6230i, 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7270, 8910i, 3230, 3250, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 7610, N70, N-Gage, N-Gage QD

Samsung E100, E700, E330, E800, X460, E630, X450, E300

Sony Ericsson K300, K300i, J300, J300i, K500, K500i, K600, K700, K700i, K750

Motorola C980, C975, E398, E550, V290, Pebl U6, Razr V3, ROKR E1, V300, V303, V360, V400, V500, V501, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, E620, V635, V80, V975, V980

Siemens C65, S65, CX65, M65

PLAYMAN WORLD SOCCER

РАЗРАБОТЧИК:	Mr.Goodliving
ЖАНР:	sports
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.mrgoodliving.net

Мобильные игры о футболе могут по праву называться спортом. Нужны орлиные глаза и пальцы пианиста, чтобы разглядеть мяч на маленьком экранчике и не запутаться в развесистом управлении. А Playman сделает из вас Марадону за пять минут.
Разработчики умудрились повесить все управление на один лишь джойстик. И количество навыков при этом ничуть не уменьшилось. Спортсмены сами бегут вперед, а нам нужно только выбирать направление и, при желании, включать форсаж. Только не спрашивайте, откуда у них идет дым...
Пас отдается нажатием кнопки, а отбор мяча и удар проводятся клавишей движения вверх. Причем подопечные сами выберут нужный прием или прицелятся в ворота. Но только покалечить подкатом здесь никого нельзя, а вот схлопотать красную карточку – без проблем. Еще и на пенальти нарветесь. Противники, кстати, тоже не брезгуют грязными трюками. Так что, умело подставляясь под защитников, можно отправить на скамейку запасных чуть ли не всю их команду. Банально? Зажмите кнопку атаки на несколько секунд, и мяч класса земля-воздух, оставляя огненный шлейф, перелетит полполя. Причем вы сможете еще и изменять его направление. «Стингеры» и рядом не валялись...
В конце концов, это просто самый красивый мобильный футбол. Трехмерная графика изумительна, а фигурки игроков достаточно крупны, чтобы различать их национальность. Дождь сменяется снегом, а камера всегда выбирает подходящий ракурс – красотища!
Конечно, симулятор не назовешь правдоподобным, да и к управлению нужно привыкнуть. Зато играть можно в прямом смысле одним пальцем. А режим карьеры отнимет у вас целый день, не меньше. В турнирной таблице больше тридцати команд, а после каждого матча ваши подопечные немного улучшают навыки. Убийственный футбол. ■



ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ТРОПА МЕРТВЫХ

РАЗРАБОТЧИК:	Nostromo
ЖАНР:	action/RPG
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	МТС и Билайн – 2.99 доллара МегаФон – 89.7 руб.
ОНЛАЙН:	http://www.akella-mobile.ru

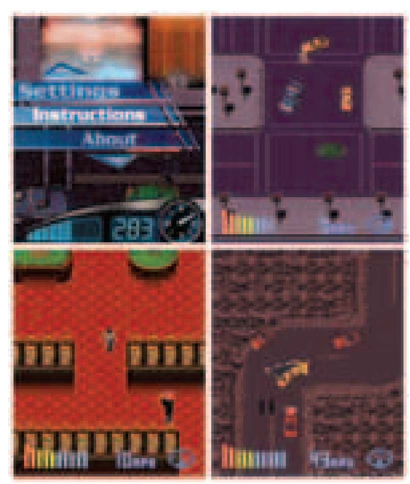
Цепкие руки мобильных разработчиков дошли и до орков с хоббитами. Не успеваешь запустить игру, как на тебя набрасывается агент Смит в эльфийских латах, рассказывая о тяготах местной жизни. Леголас с Гимли канули в ужасных подземельях, и спасать их придется самому Арагорну, то бишь – нам.
Кадры из фильма приходятся кстати, поскольку персонаж на экране с таким же успехом мог изображать короля Артура или черепашку-ниндзя. В целом, графика смотрится неплохо, но ей явно не хватает деталей. Пейзажи мрачноваты даже для «тропы мертвых».
Лучше всего получились злобные орки. Злобные, но тупые. Радиус атаки героя немного больше, чем у остальных. Поэтому нужен настоящий талант, чтобы проиграть схватку. Трудности возникают только с огромными Урук-хаями. Без опаски бросаться на них можно лишь снизу – довольно странный подход.
Карты сравнительно малы и отнимают от силы по десять минут. Причем иногда достаточно только добежать до конечной зоны, никого не трогая. Хотя за убиенных врагов Арагорн получает опыт, очки характеристик и ценные артефакты. Но чаще всего орки стоят насмерть всего лишь за тюки с водой. По крайней мере, герой говорит, что с водой...
Пожалуй, интереснее всего в игре – постоянно развивающийся сюжет. Драки довольно однообразны, а вот задумки сценаристов оказываются весьма удачными. Едва ли вас хотя бы раз смогут убить, но три часа приключений в духе Толкиена обеспечены. ■



DRIV3R: VEGAS

РАЗРАБОТЧИК:	Glu
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://glu.com/games

Запустив этот именитый сиквел, поневоле задумаешься: на каком же секретном аппарате разработчики делали скриншоты. Поскольку картинки с официального сайта имеют мало общего с настоящей игрой. Не то чтобы графика была ужасна, но разглядеть детали малюсеньких машинок невозможно. А решив прогуляться пешком, готовьте микроскоп. Иначе рискуете спутать героя с фонарным столбом или мусорным баком. Го-родские улицы, напротив, выполнены неплохо, но засилье серого цвета вряд ли поднимет вам настроение. Однако обладателям хорошего зрения в Вегасе понравится...
Гениальная находка разработчиков – два типа управления. Крутить баранку довольно непросто, тем более, скорости здесь просто запредельные. А в упрощенном режиме от вас требуется только выбирать направление. Куда повернули джойстик, туда и поехали. Немного наловчившись, можно устраивать безбашенные гонки по городу, которых нет больше ни в одной мобильной игре. Спешить, правда, некуда – задания вторят консольной версии и не отличаются разнообразием. Езжай туда, доставь того, убей их всех... Последнее – самое интересное. Стрелять можно и из машины, но разборки в казино создают особую атмосферу. Вот бы еще оружия чуть больше! Из горящих автомобилей, кстати, теперь можно зрелищно выпрыгивать на ходу. Вот только местные водилы – сплошь маньяки. Завидев пешехода, они всегда радостно поддают газку.
Не слишком красивая, но довольно затягивающая и очень удобная в управлении игра на весь день. ■



MARC ECKOS GETTING UP

РАЗРАБОТЧИК:	Glu
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://glu.com/games

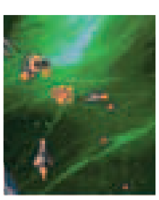
Долго полицейские Нью-Радиуса замазывали неприличные надписи на стенах, а потом посовещались и решили закатать в них самих художников. А в первую очередь – вас. Так что теперь в рисовании важен не талант, а быстрые ноги и акробатические способности. Видимо, игру делали именно такие дизайнеры. Так как при отменной анимации местному миру явно не хватает деталей. Зато фантазии разработчикам не занимать.
Краски нынче в дефиците, и на протяжении десяти уровней разыскивать придется именно их. По мере того как вы будете находить баллончики, на стенах начнут проявляться шедевры. Кстати, все граффити позаимствовано у настоящих профессионалов и сохраняется в отдельную папку, чтобы вы потом смогли оценить «свои» творения по достоинству. Если, конечно, сможете их закончить. Вы, например, знали, что не все фиолетовые краски одинаково фиолетовы? Да-да, оранжевые цвета можно собирать все подряд, а вот дальше начинается художественный беспредел. Некоторые красные баллончики призывно мигают, но брать их нужно только попеременно с обычными. А зеленые так и вовсе – строго по порядку. Причем некоторые из них еще и будут от вас убегать. Ну, надышался человек ацетона, бывает...
Заниматься всем этим придется под аккомпанемент мигалок и стрекот пулеметов. Полицейские не дают отдышаться, отправляют за вами летающих роботов с вертолетами и развешивают повсюду камеры с пушками. Мало того, половина дверей открывается только в одну сторону. Словом, будет над чем поломать голову.
Нью-Радиус не слишком красив, но засасывает с головой. Тем более, что вместо обычных звуковых эффектов в игре слышна отличная дорожка от самого RJD 2. ■



BATTLE STAR GALACTICA

РАЗРАБОТЧИК:	In-Fusio
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.in-fusio.com



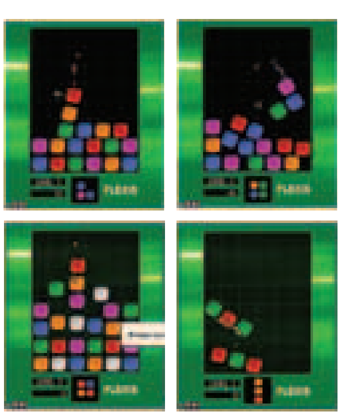


Этот шутер не назовешь лучшим. Хотя бы потому, что он совершенно не похож на другие. Пожалуй, это единственная «стрелялка», где приходится на самом деле уклоняться от врагов и целиться в них. Наше грозное оружие напоминает, скорее, пистолет с пластмассовыми шариками, поэтому попасть в чужой корабль очень непросто. Враги же от души поливают нас огнем и разносят в щепки несколькими попаданиями. Выручает только дополнительная пушка да чуткое управление. В некоторых миссиях, кстати, можно вообще самому выбирать направление и бороздить космос, сколько душе угодно. Лишь бы основное задание выполнить. А за дополнительные вам еще и очков подбросят. Выводит из себя только однообразие противников. Как бы красиво не кружили вокруг вражеские корабли, воевать с ними надоедает уже через полчаса. Хорошо хоть пейзажи постоянно меняются.
Модели истребителей и задники выполнены великолепно. Но, учтите, на слабых телефонах игру попросту не узнать – исчезает даже задний фон. ■



FLEXIS

РАЗРАБОТЧИК:	VisualMedia
ЖАНР:	logic
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.vm-mobile.com



Может, новый велосипед изобрести и нельзя, а вот тетрис – запросто. Всего лишь одна идея в корне изменила игру. Фигуры теперь обладают весом, упругостью и слушаются управления. Нужный кубик погребен под другими? От пары ударов вся эта конструкция взмоет в воздух и начнет скакать по экрану, подчиняясь законам физики. Одинаковые звенья можно сокращать даже на лету. Набрав определенное количество очков, вы будете открывать все новые цвета. А геймплей, кажущийся поначалу элементарным, надолго вырвет вас из реальности. К тому же игра отлично смотрится на любом телефоне, а для управления достаточно четырех кнопок или джойстика. Чем не идеальный продукт? ■

ICY PINBALL

РАЗРАБОТЧИК:	Mediaplazza Games
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	МТС и Билайн – 2.99 доллара МегаФон – 89.7 руб.
ОНЛАЙН:	http://us.mediaplazza.com



Что нужно снежному человеку для счастья? Поохотится на пингвинов, закусить парой геологов с красными кружками и поиграть в пинбол. Столы поначалу кажутся довольно убогими. Зато их здесь много! На каждом из них нужно выполнять определенные задания, попадая шариком в определенные места. Фантазия у разработчиков хоть куда, так что игры хватит и на целый день. А некоторые уровни с удовольствием проходишь раз по десять. Вот только спецэффектов немного не хватает. Точнее, их здесь попросту нет. Впрочем, графика одинаково хороша на любом экране. А вот флипперы слишком малы... Заставить их двигаться по экрану – отличная идея. Но из-за этого шарик иногда невозможно отбить. ■


ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?
НЕ ГРУСТИ!
РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО
в интернет магазине GamePost
* Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
* Покупку можно оплатить кредит-ной картой
* Игру доставят в день заказа
Shadow of the Colossus
Prince of Persia Revelations
Dead or Alive 4
$55.99
$62.99
$89.99
PlayStation 2 (Slim)
$169.99
GameCube
$139.99
Xbox 360
Video Game System (Fully-Loaded)
$629.99
PSP
(EURO) VALUE PACK
$269.99
Играй просто!
GamePost
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Tokyo Bus Guide

Обещанного симулятора японской скорой помощи мы не нашли (пока что). Зато в столице обнаружился другой отличный автомат – Tokyo Bus Guide от любимой нашей Sega. Это единственный известный нам аркадный симулятор водителя городского автобуса со всеми положенными атрибутами: с огромным рулем, рычажком включения поворотников, кнопками «закрыть двери» и «объявить остановку».

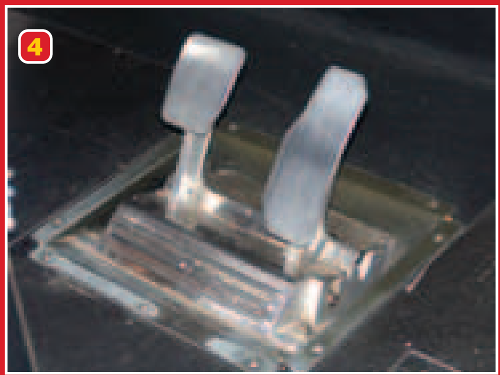
Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы догадаться, как идея такой игры посетила светлые головы разработчиков. Симулятор токийского машиниста Densha de Go! от Taito прогремел в 1997 году и, вдохновившись его успехом, в Sega решили сделать свой симулятор общественного транспорта. Аркадный автомат Tokyo Bus Guide (японское название: Tokyo Bus Annai) был выпущен в 2000 году, вскоре после успеха одноименной игры для Dreamcast. И хотя до популярности электричек автобусам далеко, игра держится на плаву до сих пор: осенью прошлого года в Японии вышла «домашняя» версия Tokyo Bus Guide 2 для PlayStation 2.

Базисная идея та же, что в Densha de Go!... Рискну предположить, что девяносто восемь из ста читающих эти строки никогда в жизни не видели упомянутый симулятор диковинной электрички; заинтересовавшихся отсылаю к номеру 207 (второму мартовскому за этот год). Итак: игроку дается средство общественного транспорта, одна штука. Задача – доехать из пункта А в пункт Я со всеми промежуточными остановками, одновременно соблюдая правила движения и









1 ИМЕННО НА ТАКОЙ ЧУДЕСНОЙ МАШИНЕ КАТАЮТСЯ ИГРОКИ В TOKYO BUS GUIDE. 2 СПРАВА ОТ РУЛЯ – ЗЕЛЕНАЯ КНОПКА «ЗАКРЫТЬ ДВЕРИ» И КРАСНАЯ «ОБЪЯВИТЬ ОСТАНОВКУ». 3 СЛЕВА – РЫЧАГ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ ПЕРЕДАЧ (КОТОРЫХ В АВТОБУСЕ РОВНО ДВЕ); ЖЕЛТАЯ SUTATO BOTAN (START BUTTON) И СИНЯЯ SHITEN KIPPU, ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ КОТОРОЙ ОСТАЛОСЬ НЕИЗВЕСТНЫМ. 4 КОНСТРУКЦИЯ ПЕДАЛЕЙ ПРОСТА И НЕЗАМЫСЛОВАТА.

Скорее в номер!



Японская Sega сообщает, что игровой автомат Virtua Fighter 5 будет готов в июле этого года. Deluxe-версия машины состоит из:
1) четырех игровых экранов, к каждому из которых подключен только один джойстик (в центре);
2) телевизионной онлайновой системы VF.tv (слева), где будут транслироваться лучшие матчи;
3) вспомогательной тумбочки VF terminal, где можно менять внешний вид персонажа, просматривать статистику и проводить прочие операции с картой сохранения (справа). Один такой автомат о шести головах будет стоить 3,214,000 йен (то есть около 27,000 долларов США).

ХОЧУ!

Игровой автомат Tokyo Bus Guide мы нашли в фойе кинотеатра «Формула Кино» на Можайском шоссе, расположенного на 53-м километре МКАД напротив торгового центра «Ашан-Марфино». Добраться туда можно либо на личном автомобиле, либо на бесплатном автобусе или маршрутном такси от станции метро Молодежная. Подборка автоматов не впечатляет: здесь стоит танцевальный автомат Para Para Paradise, симулятор дельтаплана Hangpilot, сдвоенные футуристические гонки F-Zero AX, шутер Tokyo Wars и несколько прочих машин. Цена жетона – 25 рублей.

5



обеспечивая максимальный комфорт для пассажиров. В левом нижнем углу игрового экрана держится полоска очков. В начале игры она окрашена в зеленый цвет, и с каждой допущенной оплошностью играющий получает штраф. Как только красная штрафная полоска полностью накроет собой зеленую, игра заканчивается. И наоборот, за профессиональное вождение начисляются небольшие, но приятные бонусы.
Два номера назад мы убедились, что водить электричку – занятие непростое; тяжелый поезд так и норовит «промахнуться» мимо платформы. Автобус лишен этого недостатка, он останавливается за считанные мгновения. Водителю нужно беспокоиться о другом: держать машину в пределах первой полосы, перед светофорами перестраиваться в нужный ряд, вовремя объявлять остановки, не забывать закрывать двери, плавно вести машину, следить за дорожными знаками, не задевать автомобильчики… На редком участке дороги ограничение скорости поднимается выше шестидесяти километров в час; Tokyo Bus Guide – расслабляющая, медитативная игра. Ведь задача водителя автобуса та же, что и у машиниста: не ехать быстро, а ехать вовремя.
И, конечно, автомат нельзя было бы назвать настоящим, если бы «кабина» перед экраном в точности не повторяла кабину автобуса. В руках игрока – большой руль с клаксоном посередине (игра беспощадно штрафует водителей, желающих просто так побаловаться с бибикалкой). Справа, чуть под рулем – рычажок включения поворотников. Внизу, как положено, две педали, слева – рычаг переключения передач. И главная хитрость: помните, что в Японии левостороннее движение. Из этого есть два важных следствия: во-первых, водительское кресло расположено с правой стороны, а во-вторых, попытка после поворота по привычке выехать на правую сторону – верный путь к дорожно-транспортной катастрофе и безвременному завершению игры.
Словом, замечательная машина Tokyo Bus Guide – единственная в своем роде возможность покататься по Токио на автобусе и неплохой аналог Densha de Go!, но уж больно неудобно она расположена: ехать за МКАД ради одного автомата – сомнительная радость. Мы, пожалуй, сохраним верность «электричке» из «Атриума» на Курской. ■

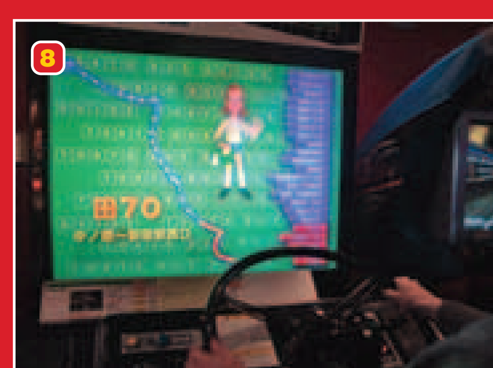
6



7



8



5 ИГРОВОЙ АВТОМАТ РАСКРАШЕН В ТЕ ЖЕ ЦВЕТА, ЧТО И НАСТОЯЩИЕ АВТОБУСЫ. 6 ГРАФИКА НЕ ПЕРВОЙ СВЕЖЕСТИ, НО ЗДЕШНИЙ ВИРТУАЛЬНЫЙ ТОКИО ВСЕ-ТАКИ БОЛЬШЕ ПОХОЖ НА НАСТОЯЩИЙ, ЧЕМ НА ГОРОД ИЗ DENSHA DE GO! 7 НА ОСТАНОВКАХ ВОДИТЕЛЬ СМОТРИТ В ЗЕРКАЛО ЗАДНЕГО ВИДА И ЖДЕТ, ПОКА ВСЕ ПАССАЖИРЫ ПРОЙДУТ В САЛОН. 8 TOKYO BUS GUIDE УБЕЖДАЕТ НАС, ЧТО НА ОБЩЕСТВЕННОМ ТРАНСПОРТЕ ЕЗДЯТ ЛИБО ШКОЛЬНИЦЫ-ГАНГУРО, ЛИБО САЛАРИМЕНЫ В КОСТЮМАХ. ТРЕТЬЕГО НЕ ДАНО.



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Сколько все-таки нужно усердия человеку, чтобы взобраться на вершину горы. Падать же гораздо быстрее. К сожаленью, досадное поражение Cooller'а в финале TransAtlantic Showdown российские болельщики восприняли именно как настоящую трагедию. А зря. Мы уверены, что москвич еще покажет себя в деле. Сегодня в номере: итоги битвы континентов, новости CPL и мировой CS-рейтинг от GotFrag.

TransAtlantic Showdown

24-26 марта в Нью-Йорке (США) состоялся крупный турнир GGL TransAtlantic Showdown. За призовой фонд в размере 100 тысяч долларов сразились финалисты двух онлайн-лиг – EuroCup и AmeriCup. Все действие происходило в шикарном здании Time Warner, где на пятом этаже у компании Intel, главного спонсора, был собственный уголок. Больше всего отечественных болельщиков, безусловно, волновала дисциплина Quake 4 1x1, в которой выступал наш Cooller. Правда, сам дуэлянт не отнесся к соревнованиям должным образом, что, в результате, стоило ему $3750. Но об этом позже. Плохая подготовка москвича дала о себе знать уже в первом матче, являвшимся своеобразным полуфиналом, – в нем «со скрипом» был обыгран явный середнячок Winz из Франции. В параллельно проходившей встрече двух янки, Cha0ticz'a и Socrates'a, последний уверенно одержал верх. Уже тогда стало ясно, что американцы находятся в лучше форме. Но если Винз еще как-то боролся за третье место, то Куллер опустил руки и просто отдавал Сократесу фраг за фрагом. Официальный итог двух решающих поединков – 5:15 на карте BlipTourney и 5:25 на TMP Lost Fleet не в пользу москвича. Такого провала от него, пожалуй, не ожидал никто.

Куда более предсказуемо завершились состязания по Counter-Strike. compLexity, дебютировав со сложнейшей и принципиальной победой над Team 3D (счет 2:1), в финале в схожем по накалу страстей противостоянии одолела Mouz из Германии. После краха на de_dust2 (2:16) переломным для немцев должен был стать уровень de_cbble, на котором они выиграли в дополнительное время (22:20). Однако на третьей, решающей, карте de_inferno в самой концовке европейцы отдали инициативу. Цена ошибки – упущенное первое место. ■



SPIRIT_MOON (СЛЕВА) ГОТОВИТСЯ К ПОСЛЕМАТЧЕВОМУ ИНТЕРВЬЮ.


О ТЕКУЩЕМ СЧЕТЕ МОЖНО ДОГАДАТЬСЯ ПО ВЫРАЖЕНИЮ ЛИЦА COOLLER'А.

Результаты TransAtlantic Showdown:

QUAKE 4 1X1:
1 место – Socrates (США) – $7500;
2 место – Cooller (Россия) – $3750;
3 место – cha0ticz (США) – $2250;
4 место – Winz (Франция) – $1500.

QUAKE 4 4X4:
1 место – Ice Climbers (Швеция);
2 место – Darkside (США);
3 место – blackdragons (США);
4 место – aCtion Ligan (Швеция).

COUNTER-STRIKE 5X5:
1 место – compLexity (США);
2 место – Mouz (Германия);
3 место – Team 3D (США);
4 место – SoA (Дания).

WARCRAFT III 2X2:
1 место – mYm (Spirit_Moon, Lucifer);
2 место – RS (Axslav, Strifecro);
3 место – 4K (Grubby, ToD).

На диске к журналу ищите лучшие демозаписи с TransAtlantic Showdown.


COMPLEXITY ПОБЕДА ДОСТАЛАСЬ С ОГРОМНЫМ ТРУДОМ.

Socrates vs. Cooller

Портал GGL.com задал несколько вопросов известным киберспортсменам, чтобы узнать их мнение о финальном матче TransAtlantic Showdown по Quake 4.



СЧАСТЛИВЫЙ SOCRATES И УГРЮМЫЙ COOLLER.

? С чем связано сокрушительное поражение Cooller'а от Socrates'а?

ReDeYe: В тот день Socrates просто играл лучше. Вы можете утверждать, что Cooller находился в плохой форме – по его словам, он вообще не тренировался перед турниром. Но, независимо от этого, американец выглядел гораздо круче и заслуженно победил.
Fooki: Socrates – великолепный дуэлянт, и готовился он гораздо больше противника. Он отлично адаптировался к Quake 4.
Fox: После CPL Winter боец из США не прекращал работу над собой и действительно старался повысить мастерство.
djWHEAT: Socrates хотел этой победы и выступил на высоте, относясь к матчам ответственно.
Daler: Уверен, все сводится к количеству тренировок. Я не следил за тем, как оппоненты подошли к этому процессу, но слышал, что россиянин уделял время другим вещам, в то время как янки отправился в Швецию специально на поиск хороших спарринг-партнеров. Финальный бой тому подтверждение. Я сразу вспомнил талант Czm'a, крушащего всех на своем пути в 2004 году в Quake III Arena.
cha0ticz: Все видели, насколько отлично Socrates выступил. Люди могут продолжать думать, что если Куллер подойдет к делу более серьезно, он снова никому не оставит ни единого шанса, но лично я в этом не уверен. Американец сейчас на пике формы, и для любого противника будет проблематично его одолеть.

? Что значит поражение Cooller'а лично для вас?

ReDeYe: Прошло еще слишком мало времени с момента выхода Quake 4, чтобы делать выводы – ведь состоялось всего два крупных мероприятия. Но что Cooller не является непобедимым – это факт.
Fooki: Ничего особенного. Накануне турнира я поиграл с обоими претендентами на титул и заранее знал, как завершится матч между ними.
Fox: Значит, пора пробудиться. В Q3 наблюдалась ситуация, когда практически все участники тренировались лишь перед важными состязаниями, остальное время отдыхая. Теперь же такое не прокатит.
djWHEAT: Да все в порядке, если быть честным. Один турнир не умаляет заслуг выдающегося геймера. Который, впрочем, перестал быть «неуязвимым». Вспомните легендарного ZeRo4 – никто не мог поверить в его неудачу на WCG 2002 после длительной серии выдающихся побед в Q3.
Daler: Всю свою киберспортивную карьеру я наблюдал, как Cooller если и не занимал первое место, то в тройку пробивался всегда, при этом демонстрируя поистине чемпионскую игру, пусть и не все 15 минут битвы. После релиза Quake 4 он доказал всем, чего он стоит – на CPL Winter. И я знал, что если он захочет, то сможет. Но сейчас не удалось. Зато как теперь стало интересно! Во-первых, москвич дал слабину. Во-вторых, это произошло в противостоянии с американцем. Прежде я считал, что только шведы или Czm с ZeRo4 (оба уже неактивны) способны дать Куллеру отпор. И тут неожиданно взошла звезда Socrates'а, и это впечатлило меня.
cha0ticz: Жизнь продолжается. Был лишь вопрос времени, когда россиянина скинут с вершины. ■

На нашем DVD

Игровые мувики The Badge 2.0 и 400kg – Weight Does Matter.
Коллекция демо-записей с GGL TransAtlantic Showdown, ролики Counter-Strike с ESL Pro Series 8, Clanbase Nations Cup и Кубка Поволжья, риплеи с IGE League 2006, InCup Winter #7 и WC3L #9, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Технологии

ASUS Silent Square – универсальный кулер на тепловых трубках

Разработки в области строения кулеров не прекращаются, даже несмотря на приемлемое тепловыделение последних моделей процессоров (появление CPU от Intel на 65-нм ядре Presler и традиционно невысокий TDP у «камней» AMD 64). Но, во-первых, если нет особенной надобности снижать нагрев чипа, то можно уменьшить частоту оборотов вентилятора, а значит, и сделать систему охлаждения тише. А во-вторых, всегда остаются оверклокеры, которые любят выжимать из процессора все до последнего мегагерца.
Любопытный кулер представила компания ASUS. Если попытаться подобрать ассоциацию из кулинарии, то конструкция этого устройства напоминает канапе – только в данном случае на «шпажку» (тепловые трубки) нанизаны не холодные закуски, а пластины алюминия.
Большой вентилятор, диаметр которого составляет 92 мм, располагается между двумя половинами радиатора и скрыт кожухом черного цвета с фирменной символикой ASUS. При этом каждый из двух алюминиевых «сэндвичей», как было замечено выше, пронизан пятью тепловыми трубками, а они, в свою очередь, подведены к алюминиевой «подошве» с медным напылением.
Приятно отметить универсализм кулера: если вы купите новый процессор или перейдете на другую платформу, то менять ASUS Silent Square вам не придется. Модель поддерживает как обычные, так и двуядерные Intel Pentium 4 с разъемами LGA775 и Socket 478. Совместима она и со всеми современными «камнями» от AMD (Athlon 64, Athlon 64 X2 и Athlon 64-FX).
Акустический комфорт – одно из важнейших требований к современному компьютеру. Кулер от ASUS автоматически подстраивает скорость вентилятора в зависимости от температуры и обеспечивает охлаждение процессоров мощностью до 160 Вт при уровне шума не более 18 дБ. Проще говоря, даже любой современный двухъядерный CPU от Intel или AMD, функционирующий под нагрузкой, не заставит издавать Silent Square какие-либо другие звуки, помимо еле слышного шелеста.
Максимальная скорость вращения вентилятора составляет 1800 об/мин, а вес новинки – 656 г при габаритах 140x115x140 мм. В конструкции пропеллера использован подшипник скольжения. Кулер ASUS Silent Cool уже поступил в продажу в двух вариантах оформления: с синим и черным кожухом. О цене пока ничего не сообщается, а более подробная информация об устройстве находится на сайте производителя: http://www.asus.com. ■



Открытие 4GAME НПКЛ Гейминг Центр

Национальная Профессиональная Киберспортивная Лига, являющаяся российским лидером в организации соревнований, объявила о запуске своего нового проекта – компьютерного клуба «НПКЛ Гейминг Центр». Представленное под брэндом 4GAME, заведение станет первым в России, созданным специально для искушенных бойцов и позволяющим проводить турниры высокого уровня. Открытие запланировано на конец апреля – начало мая. Помимо 90 мощных игровых машин (AMD Athlon 64 3800+, память 1024 Мбайт DDR400 PC3200, видеокарта NVIDIA GeForce 7800 GT), бара, рассчитанного на 60 человек, и современного дизайна помещения, центр будет оборудован уникальной «Киберспорт-ареной». Сценический комплекс, помимо привычного hardware, также включает в себя десять плазменных панелей и большой проекционный экран, чтобы обеспечить зрителям красочное шоу во время матчей. Все перечисленное геймеры увидят в действии уже совсем скоро – на Регулярном Чемпионате НПКЛ по Counter-Strike, в котором 12 профессиональных команд сразятся между собой за призовой фонд, превышающий $80000. ■

CPL снова на слуху

Не успели утихнуть страсти, связанные с отменой World Tour 2006, как крупнейшая американская организация сообщила о подписании соглашения на проведение турниров под брэндом Cyberathlete Professional League сразу в четырех различных странах. Китай, Чили, Бразилия и Австралия – эти экзотичные государства примут в нынешнем году геймеров со всего мира. Главной дисциплиной, скорее всего, станет Counter-Strike. Quake 4 вряд ли приобретет массовый характер и вольется в текущий календарь, оставшись изюминкой для «народных» чемпионатов типа ESWC. Ну а руководители CPL в очередной раз продемонстрировали мастерство выходить «сухими из воды». Казалось бы, получив ограничение в спонсорской поддержке от NVIDIA и Intel, пора бы и закрываться. Однако выход был найден в продаже лицензий более мелким устроителям. Несколько лет назад подобная практика уже наблюдалась, правда, состоявшиеся в далеком 2001-ом CPL Brazil и CPL Pacific, стали одноразовыми мероприятиями, привлекшими максимум одного-двух гостей из-за рубежа. ■



Мировой рейтинг по Counter-Strike

Главная победа России на WCG 2002 не позволила обойти французов, которые в жизни не выигрывали крупный турнир. Явный недочет GotFrag!

Один из самых популярных в мире eSport-порталов – GotFrag.com – порадовал своих читателей еще одним рейтингом, на этот раз подсчитав достижения не отдельно взятых команд по Counter-Strike, а заслуги целых стран. В первую очередь, составители упирались на то, что статистика обязана быть точной, но в результате система, придуманная ими, оказались понятной не всем. Например, Россия, в чьем активе – историческая победа на WCG 2002 Grand Final (честь и хвала питерскому клану M19!), а также триумф на ACON5 в прошлом году, находится лишь на седьмом месте, уступая Франции, ни разу не выигравшей золото мирового чемпионата. Ну а лидирует с огромным отрывом Швеция, опережающая более чем на 600 баллов своего ближайшего преследователя – США.



1 место – Швеция – 2109.97 баллов;
2 место – США – 1412.39;
3 место – Германия – 925.87;
4 место – Дания – 787.16;
5 место – Норвегия – 716.52;
6 место – Франция – 586.07;
7 место – Россия – 560.63;
8 место – Бразилия – 460.21;
9 место – Канада – 454.58;
10 место – Испания – 417.04.

Рейтинг составлен по итогам 42 турниров, начиная с 2001-го года. Пять тысяч баллов было распределено между 75 странами. ■

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: анонс European Nations Championship 2006, трансфертные новости, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

Star Downloader 1.45

http://www.stardownloader.com

Менеджер загрузок – без баннеров и шпионских модулей. Есть многопоточность, планировщик заданий, докачка, поиск зеркал. Умеет автоматически инсталлировать программы из zip-архивов, предварительно проверив их антивирусом.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1400 Кбайт

TV & Radio Player 3.4

http://www.epctv.com

Утилита многим заменит и телевизор, и радио. Даже если вы выходите в сеть при помощи аналогового модема на скорости 56 кбит/с, то и тогда сможете смотреть 900 телеканалов и слушать 1500 радиостанций из 100 стран мира.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1014 Кбайт

NI Anti Shareware 2.1

http://ni.ngame.ru

Средство продления срока службы shareware программ и игр, отказывающихся работать по окончании демо-периода. Задача решается переводом системного времени при запуске shareware утилит с текущей даты на дату инсталляции.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 567 Кбайт

ВСЕ >

Виртуальный видеомагнитофон

У вас есть доступ в Интернет? Отлично, теперь вы не пропустите ни одной интересной передачи. Пока – лишь для 5 каналов («Первый», ТВЦ, СТС, RenTV и ТНТ), но в будущем этот список, возможно, пополнится. Новая бесплатная услуга предоставлена «Корбина-Телеком» и доступна всем желающим по адресу http://rec.corbina.tv. Пользователь может записать до 10 часов эфира, передачи для записи выбираются одним щелчком мыши. Записанные программы, как и в обычном видеомагнитофоне, смотрят, хранят или стирают.



SHADOWBANE УМОЛЯЕТ ВЕРНУТЬСЯ! ВЕДЬ ТЕПЕРЬ ВСЕ БЕСПЛАТНО...

Вот уже несколько месяцев Wolfpack Studios (http://www.wolfpackstudios.com) и Ubisoft (http://www.ubisoft.com) прилагают титанические усилия по возрождению MMORPG Shadowbane – одной из первых онлайновых игр, где персонажи владели землей и создавали собственные королевства. Впрочем, ни эти новшества, ни удачный PvP-режим не больно-то помогли – население Aerynth'а сократилось во много раз.
Февральские и мартовские патчи, которые лишь немного меняли игровое равновесие, выстрелили вхолостую, геймеров больше не стало. Дело казалось безнадежным: морально устаревшая графика отпугивала новичков, а те, кто когда-то играл и все-таки бросил Shadowbane, не находили причин, чтобы снова начать тратить деньги на отвергнутую игрушку. Убедившись, что «косметика» не помогает, администрация проекта решилась на капитальный ремонт.
15 марта на официальном сайте появилось объявление (http://chronicle.ubi.com/newspost.php?id=15088), свидетельствовавшее – Shadowbane идет по проторенной Anarchy Online дороге и становится «бесплатной MMORPG». Причем в этот раз бонусов даже было больше: старым пользователям вернут брошенные аккаунты и прокаченных персонажей, а все игроки, включая новичков, смогут задарма наслаждаться не только базовой версией, но и дополнениями Throne of Oblivion и The Rise of Chaos.
Всем, кто любит халяву, – флаг в руки: инструкция по получению бесплатного доступа и загрузке игрового клиента (около 900 Мбайт) содержатся в упомянутом выше объявлении. Стоит сказать и еще об одном обстоятельстве. При сопоставлении «халявного» объявления с мартовским же сообщением об изменении работы биллинговой системы Shadowbane, становится заметна маленькая хитрость Ubisoft. Компания оставила себе лазейку – раз биллинговая система не отменена, то MMORPG в любое время (например, при достаточном числе игроков?) может снова стать платной.

ДОМЕННЫЕ ОЛИГАРХИ ИЗ РОССИИ

Согласно последнему отчету крупнейшего российского регистратора Ru-Center (http://www.nic.ru), на начало 2006 г. в зоне RU было зарегистрировано 447 тысяч доменов. Причем за прошлый год их количество выросло на 46%. Если такой рост сохранится, то рубеж в 500 тыс. доменов будет преодолен уже летом. Еще одна особенность — все больше доменов в нашем сегменте зарегистрированы на физических лиц. Сегодня две трети российских доменных имен принадлежат «физикам», а не «юрикам», при этом одно физическое лицо в среднем владеет 1,91 домена (год назад – 1,84 домена). Но средние цифры лукавы. За прошедший 2005 год число отечественных сетевых магнатов выросло – тех, кто владеет более чем сотней доменов, сейчас уже 110 человек (год назад было 62) и этим людям теперь принадлежит 5% всей доменной зоны RU!

ЗОМБИ СРЕДИ НАС

Всем поклонникам ужасов, мистики и, в особенности зомби, – кидать в воздух шляпы! С середины марта в Интернете работает представительство самой страшной многопользовательской онлайновой забавы по имени Exanimus (http://www.exanimusthegame.com).
Проект, который пестуют американские ребята из Rotten Corpse («Гнилой Труп»), пока еще не вышел из пеленок, однако шума наделал немало. В основном из-за заявлений разработчиков, что они «создадут игру в новом жанре», а не продолжат унылую линейку шутеров типа Stubbs the Zombie или Resident Evil (прошу прощения, если кого задел). Сайт Exanimus весьма безрадостен, чем полностью оправдывает название новой MMOG (в переводе с латыни – «Без Жизни»). Новостей тут немного, а вот форум просто кипит от активности посетителей. Удивительно, но большинство форумчан планирует играть за зомби и при этом как-то очень квалифицированно обсуждает возможность питаться человеческим мясом.

IRIVER И POCKETGAMES.RU ПОДРУЖИЛИСЬ НА ПОЧВЕ ИГР

PocketGames.ru (http://www.pocketgames.ru) – старейший специализированный портал российского Интернета, посвященный исключительно играм для мобильных устройств. Сайт «всеяден», освещаются игрушки для Palm, PocketPC, Psion, коммуникаторов, смартфонов и, конечно же, Java-игр для мобильных телефонов.
В конце марта на PocketGames.ru появился еще один раздел, посвя-

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Среди отправителей электронных открыток женщин примерно в 2 раза больше, чем мужчин, и даже 8 марта, Международный женский день, оказался не в силах «исправить» положение – женщины поздравляли друг друга на 20% активнее, чем мужчины. При этом в общей аудитории Интернета женщины и мужчины соотносятся 40% к 60%, соответственно.

...Российское рекламное агентство IMHO VI потратит в этом году около $1 млн. на рекламу собственно... Интернета. В марте агентство начало кампанию под слогоном «Измени сознание», которая должна привлечь внимание рекламодателей к возможностям интернет-рекламы.

...На одном сервере из российской доменной зоны RU «висит» в среднем 7-9 доменных имен.

...Министерство юстиции США потребовало от компании Google доступа ко всей информации о поисковых запросах пользователей, объясняя это необходимостью предотвращения порнографии в Интернете.

...Во второй половине 2006 года ICANN начинает тестирование «альтернативной» системы доменных имен в Интернете. В сети появятся доменные зоны, создаваемые на основе национальных алфавитов. Сейчас, как известно, адресация в Интернете основана на 37 знаках: 26-ти латинских буквах, используемых в английском алфавите, 10-ти цифрах и тире.

...Каждый третий из 945 миллионов телефонов, которые будут проданы в 2006 году, способен проигрывать музыку. К 2008 году этот показатель повысится до 70%, притом, что количество проданных телефонов должно достигнуть 1 миллиарда.

...Американская компания Enlighted изготавли-

Go

Мини-игры

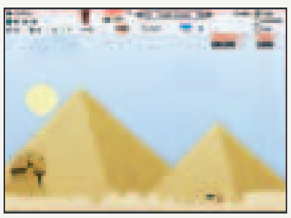
Наш выбор

И снова мы рады представить российскую мини-игру. Увы, она наводит на мысль, что отечественные флэшеры очень боятся «перетрудить» игрока. Зато игровой процесс прост донельзя! Иностранные же разработчики просто безжалостны, все сложно: геймплей, управление, прохождение.

TANKS

http://www.killsometime.com/games/game.asp?ID=334

Что может быть безыскуснее танковой дуэли? Меняй наклон пушки, позицию, да жми на пробел, пока противник не взлетит на небо! Все это есть в Tanks. Но сверх того – интерактивный рельеф, денежные бонусы, покупка разных видов брони-оружия и т.д. Одним словом – не оторваться!



SIFT HEADS

http://www.minijuegos.com/juegos/jugar.php?id=4199

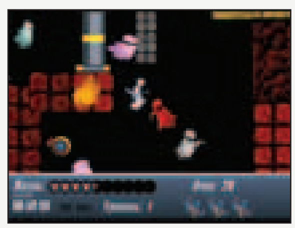
Классный многоуровневый шутер с (не упадите со стула от удивления!) вполне осмысленной сюжетной линией. Сюжет раскрывается серией flash-роликов, просмотреть которые можно лишь завершив уровень. Можно ли считать это бонусами? Не знаю, но играть вдвойне увлекательно.



«ГНЕВ ПРИЗРАКА»

http://online.gameguru.ru/games/anger_of_the_spectre

Эта отечественная разработка имеет много достоинств – русский интерфейс, приличную музыку и в меру занудный геймплей. Более того, это не просто игра, а продолжение российской же флэшки «Ведьма». Недочеты? Ну, разве что к графике можно придраться. Ждем продолжения сериала.



PHARAON TOMB

http://vorojba.ru/games/pharaon_tomb

«Собери все золото, не попадись в ловушки, выберись из гробницы как можно скорее, и главное – живым!» Парню, похожему на Индиану Джонса, сделать это вдвойне сложно – мешает не самое удобное «стрелочное» управление. Впрочем, как только вы его освоите, дело пойдет на лад.



ФАКТ

...Подключение в сеть со скоростью 1 Мбит/с в Евросоюзе стоит в среднем 37 евро/мес. Меньше всех за мегабитный доступ платят в Литве – 14 евро/мес. Больше всех тратят греки – 85 евро/мес.

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

SoftBase 2.2.1

http://www.sledgesoft.com

Утилита для упорядочивания вашего софта – как дистрибутивов, так и установленных программ. Прямо из каталога можно устанавливать программы и необходимые дополнения, не прибегая к долгим поискам файлов на HDD/CD.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 1630 Кбайт

Shefl with Lame 3.97

http://shefl.ho.com.ua

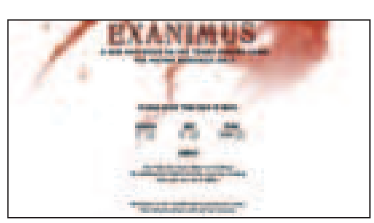
Только для тех, кто понимает, о чем речь! Интерфейс-надстройка для управления всеми (!) функциями MP3-кодека LAME. Того самого, что знаменит высококачественными психоакустическими моделями сжатия звука и скоростью работы.

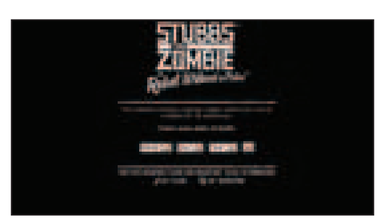
ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 961 Кбайт

ВСЕ >

щенный U10. Под этой аббревиатурой скрывается высокотехнологичный продукт компании IRIVER (http://www.iriverrussia.com) – первый в мире MP3 плеер, совместимый с… Macromedia Flash Lite 1.1!
Заядлым интернетчикам не нужно объяснять, что это значит – раз удивительный девайс умеет проигрывать swf-файлы, то его обладатель сможет запускать все те же игры и мульты, что мы находим в Интернете, причем без каких-либо заморочек с инсталляцией. Работать с U10 очень интересно. В основе его интерфейса – система Direct click; навигация и управление осуществляются легким прикосновением к активному экрану. В дальнейшем на PocketGames.ru планируется открыть магазин флэш-игр для плееров IRIVER и других устройств, совместимых с технологией Flash Lite. Ну, а первые 4 игры можно скачать с http://www.iriver-club.info.
А если чудо-плеера пока нет, их можно запустить и на обычном компьютере. Правда, управление в этом случае будет не таким удобным…

МИЛЛИОН УЖЕ НЕ ПОЛУЧИТЬ?..
Не успела компания GamesRouter объявить, что все игроки обслуживаемых ею европейских серверов корейской MMORPG ROSE могут выиграть кучу призов, включая 1 миллион евро, как… сказка тут же кончилась. Розыгрыш начался 1 января 2006 года и планировался к завершению в ноябре. Идея была весьма проста – за убийство некоторых монстров геймерам выпадают «билеты» разного вида. Одними «бумажками» можно оплатить доступ к игре, а за другие – приобрести снаряжение для персонажа или принять участие в том самом розыгрыше мега-призов. Увы, в феврале GamesRouter, ни слова никому не сказав, обанкротилась, и геймеры остались не только без призов, но и без оплаченных на 2-3 месяца вперед игр (компания обслуживала европейские серверы ROSE и Legend of Mir 3). Преемник GamesRouter, компания Gravity, собирается приютить осиротевших геймеров на «еще живых» американских серверах, вот только миллиона уже никто не обещает. ■





САЙТ НОВОЙ MMOG EXANIMUS НЕ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ПРОЧИХ РЕСУРСОВ «ПРО ЗОМБИ». ВХОД РАЗРЕШЕН ТОЛЬКО СОВЕРШЕННОЛЕТНИМ!

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

вает на заказ женские бюстгальтеры со светодиодными табло, на которых прокручиваются любые сообщения или анимационные ролики.

…Японская компания Hitachi продемонстрировала прототип робота-охранника, который внешне удивительно схож с R2D2 из «Звездных войн».

…Японский институт передовых наук и технологий (AIST) представил новый дисплей, который генерирует физически объемное 3D-изображение прямо на открытом воздухе. Принцип работы основан на зажигании лазером светящихся точек (пикселей) в облаке прозрачного пара. Изображение очень напоминает голопроекторы из все тех же «Звездных войн».

…Президент компании Sony, Кен Кутараги, подтвердил информацию о том, что PS3 будет снабжена жестким диском в 60 Гбайт, на который установят специально разработанный фирмой IBM дистрибутив Linux.

…Перегрев Xbox 360 возник из-за того, что при сборке приставки в первых партиях системы забыли снять защитную пленку с радиатора GPU.

…До 80% учащихся высших учебных заведений России хотя бы раз за время обучения обманывали преподавателей, сдавая чужие тексты под видом собственных.

…4 марта 2102 года Земля с большой вероятностью столкнется с астероидом VD17 размером более полукилометра. Глубина воронки составит 10 км. Выходит, до конца света осталось всего 96 лет.

«Интернет.ру» (http://www.internet.ru), **«Вебпланета»** (http://www.webplanet.ru), **KM.ru** (http://www.km.ru), **Washington Profile** (http://www.washprofile.org), **«Известия Науки»** (http://www.inauka.ru)

Address СИ://САЙТЫ.ОНЛАЙН/209/ТАТЬЯНА_ВИРЯСОВА~/TATVIR@MAIL.RU/

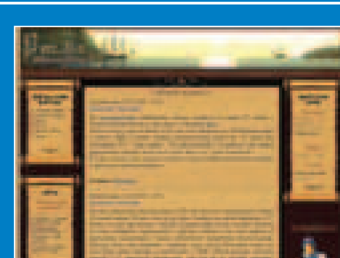
САЙТЫ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБИРАЕМ

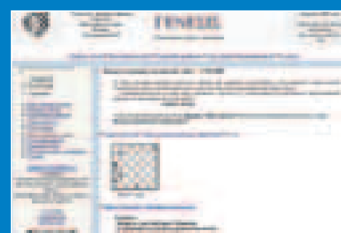
«Все о геймах»
http://allgames.com.ua
Крупный украинский игровой портал, безусловно, заслуживающий самого пристального внимания геймеров. Сайт содержит огромное количество объявлений, обзоров и даже качественный новостной блок, а обновляется не то что ежедневно, а по многу раз в сутки. Сразу чувствуется: его создают увлеченные своим делом профессионалы. Кроме того, сервер примечателен довольно необычными разделами, адресованными киберспортсменам. Для любителей призов тут исправно проводятся конкурсы по истории компьютерных игр.



Знакомства

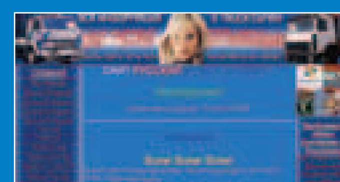
Генезис
http://proint.narod.ru
Генезис – старомодный журнал о творчестве, шахматах и программах для ПК. Из этой тройки на сервере наиболее полно представлены шахматы: философия, история и теория игры, шахматный практикум, комбинации, задачи, этюды и многое другое.





Пиратский портал
http://potc.ru
Как и положено настоящему «пиратскому» порталу, этот сайт включает в себя, в первую очередь, судовой журнал и морской клуб. Сервер примечателен словарем морских терминов, порой не всегда понятных простым сухопутным смертным. Но, конечно же, это, все-таки, – игровой фанатский сайт, поэтому геймеры узнают здесь много нового о «пиратских» играх.

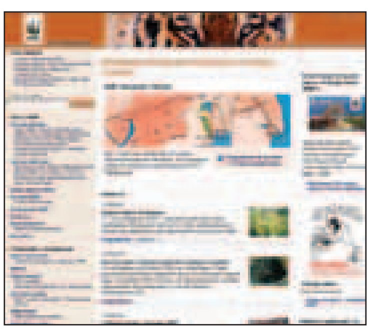
Русский дальнобойщик
http://treler.narod.ru
Молодой проект (ему всего-то год с небольшим) адресован не только фанатам грузовых симуляторов, но и всем начинающим геймерам-дальнобойщикам. Игр данного жанра уже довольно много, поэтому на сервере скопился огромный массив информации о симуляторах, грузовиках и дальнобойщиках. Здесь немало статей, рецензий, обзоров игр и «дальнобойных» сериалов. Есть и стандартный геймерский набор - патчи, моды, дополнения и т.п.



LiveInternet
http://www.liveinternet.ru
«Живые» дневники – это уже неотъемлемая часть современной Сети, важный и полезный тип ресурсов. Дневник (или «блог») – это личное пространство пользователя, где он может размещать любую информацию (тексты, фотографии и т.д.), а также обсуждать ее с читателями-посетителями. Чтобы начать вести дневник, не требуются никакие специальные знания. Более того, теперь вполне обычное дело, когда любой, кто первый раз появляется в Сети, сразу заводит себе дневник. В результате же постоянной творческой работы над блогом, пользователь не только расширяет круг общения, но и получает немало знаний и навыков. Что касается LiveInternet, то это крупнейший в Рунете портал, предоставляющий возможность создания и ведения собственного дневника. Сервис интегрирует блоги разных пользователей, организуя общение между ними, и, благодаря подписке на обновления в дневниках интересующих вас людей, позволяет всегда быть в курсе всех соседских дел.

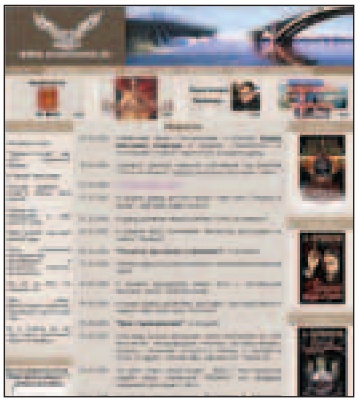


«Всемирный фонд дикой природы»
http://www.wwf.ru
Наверняка вы слышали о всемирном фонде дикой природы и встречали его логотип: изображение панды и три латинские буквы WWF. Обязательно посетите сайт WWF, там вы можете внести личный вклад в защиту дикой природы. Например, проголосовав за отказ покупать черную икру. А студентам WWF предлагает неплохую подработку. Оставьте анкету на сайте, и вас пригласят поработать на выставках и прочих общественных мероприятиях фонда, и не бесплатно. На портале есть большой мультимедийный раздел: фотогалереи, картинки на рабочий стол, видеосалон. Здесь же можно скачать игру «Спасти леопарда». Эта игра – экологическая стратегия, основанная на подлинных событиях. В ней вы столкнетесь не с компьютерными монстрами, а с настоящими жизненными задачами. Наиболее интересные стратегии по спасению поголовья леопардов, предложенные игроками, в дальнейшем будут использованы в реальной работе WWF по сохранению нашего дальневосточного хищника.



DWEB.RU
http://www.dweb.ru
Специализированный ресурс для web-мастера. Содержит огромное количество скриптов (в том числе суперхиты – горизонтальное выпадающее меню с системой подменю, вращающиеся тексты и т.д.), программ, технических статей, советов по дизайну и раскрутке сайтов, баннерной рекламе, web-бизнесу. Здесь же найдется множество шрифтов, всевозможной графики, анимации, клипартов. Сервер станет большим подспорьем не только





начинающим, но и опытным web-дизайнерам.

«Официальный сайт Александра Бушкова»
http://www.bushkov.ru
Все новости Шантарска собраны здесь, на этом портале. Поклонникам творчества Александра Бушкова не надо объяснять, что такое Шантарск и где он расположен, а для тех, кто еще не читал Бушкова, пусть это до поры останется тайной. История города и фотогалерея, иллюстрирующая творчество популярного писателя, выложены на этом же сайте. Подарком для поклонников автора станет интервью с создателями нового боевика «Охота на пиранью» – первой экранизации, пожалуй, самого известного романа Александра Бушкова. Выход фильма на экраны ожидается в апреле 2006 года.

«Новые 7 чудес света»
http://www.new7wonders.com
Семь чудес света, семь знаменитых рукотворных шедевров человечества были известны в древности, задолго до нашей эры. Из той «великолепной семерки» до наших дней дожили только Египетские пирамиды. Международный частный «Фонд Новые 7 чудес света» (N7W) решил возобновить древнюю традицию и выбрать современные «чудеса света» – единственные в своем роде создания человечества, дошедшие невредимыми до наших дней. После нескольких туров голосования N7W в конце 2005 года выбрал 21 кандидатуру для окончательного плебисцита, который продолжится в течение всего 2006 года. Полный список претендентов представлен на сайте N7W. Россию представляют Московский Кремль и Собор Василия Блаженного. Голосование проводится по телефону (номера телефонов и подробные инструкции выложены на сайте), свой голос можно отдать сразу двум приглянувшимся «чудесам света». Результаты голосования и список новых семи чудес света будут объявлены 1-го января 2007 года. ■

Favorites: Бесплатный софт

- http://www.wosoft.ru – Программы для всех.
- http://www.free-ware.ru – Программы, отобранные пользователями.
- http://www.tumin.net – Компьютерный портал PC Library.
- http://www.my-soft.ru – Каталог всевозможных программ.
- http://www.full-soft.com – Бесплатное программное обеспечение.
- http://www.winsov.ru – Библиотека компьютерной документации и софта.
- http://1001soft.com – Бесплатный софт, утилиты, игры, русификаторы.



СТРАНА ИГР и UPrus ПРЕДСТАВЛЯЮТ КОНКУРС!

«Пластилиновое чудо»!

На кону: лицензионные DVD с мультфильмом

«Уоллес и Громит: Проклятие Кролика-Оборотня»



1. Выберите лишнее:
а) «Не те штаны»;
б) «Короткая стрижка»;
в) «Петух и чайник».

2. Студия «Аардман» названа так в честь...
а) супергероя;
б) тостера;
в) сыра.

3. Главным героем следующего мультфильма от создателей Уоллеса и Громита станет...
а) сверчок;
б) крыса;
в) осьминог.



УСЛОВИЯ

Выберите правильные ответы и отправьте их по адресу wallace@gameland.ru до 1 июня 2006 года с пометой в теме письма (или на конверте) «Пластилиновое чудо (конкурс)». Бумажные письма присылайте на адрес редакции (ищите в выходных данных журнала). И не забудьте полностью указать свои имя, фамилию и обратный адрес.
Удачи!

ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ АПРЕЛЯ

Некогда великая Acclaim (http://www.acclaim.com), издатель Mortal Kombat, Wizards and Warriors, BMX XXX, Turok и других хитов для приставок и PC, похоже, возрождается из пепла. После банкротства в 2004 году, торговую марку выкупили, и новые проекты обязаны подтвердить претензии на успех нынешних владельцев компании.

Файтинг 9Dragons (войны мафиозных кланов, http://www.9dragonsonline.com) будет тестироваться летом, а вот онлайновый экшн для «всех возрастных категорий» Bots!! (http://www.bots-game. com) к выходу этого номера, скорее всего, дозреет до открытого тестирования. Забава должна быть весьма увлекательной – тут и возможность временной трансформации ботов, и четыре режима игры, включая кооперативный и CTF, и, наконец, кастомизация собственного бота и бота-помощника.

Выдержит Acclaim собственный график тестирования или нет, неизвестно (зайдите на сайт и проверьте), а потому обратим внимание на проекты, что уже требуют нашего неотложного внимания.





НЕТ, ЭТО НЕ DIABLO И НЕ ULTIMA ONLINE. СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНЫЕ, НО НЕВЗРАЧНЫЕ «ЛЕГЕНДЫ О ДРАКОНЕ» ИДУТ ПОКОРЯТЬ ЕВРОПУ.

Massive Assault Network 2

MAN 2 (http://www.massiveassaultnetwork.com) дошла ровно до той стадии, когда мы можем советовать эту онлайновую TBS к тестированию. Последний патч «вылечил» многие болячки и недоработки, и теперь многие, не так давно называвшие MAN 2 «недоделанным синглом с мультиплеером», готовы опробовать игру. Команда, создавшая MAN 2, имеет за плечами опыт пошаговых стратегий Massive Assault и Domination и, конечно же, он нашел свое отражение в стратегической части нового проекта (честно говоря, отличия от Domination минимальны). Однако борьба за превосходство на 8 планетах в сети и против живых противников потребовала изменений. Введен режим Online Play Mode – теперь игрок в реальном времени видит действия противника, и партия длится в среднем 20-30 минут, а не много-много часов. Вот из-за этой особенности заядлым стратегам рекомендуется потратить время и трафик на тестирование MAN 2. Может статься, нововведение им очень понравится.

Еще одна изюминка MAN 2, не имеющая прямого отношения к тесту, – новая система оплаты игрового времени. Как всячески подчеркивают разработчики, единовременный платеж в $39,95 за пожизненный доступ – куда удобнее ежемесячных поборов (около $7). Если вы с ними согласны, то заплатить за MAN 2 можно уже сейчас, во время бета-теста.

Клиент этой TBS невелик (243 Мбайта); полной ясности с системными требованиями на момент написания этой заметки не было, но вряд ли они будут много выше, чем для Domination.

Legend of Mir 3

Все помнят историю о том, как 41-летний житель Шанхая Дзю Ченгвей забил до смерти своего знакомого, Каоюаня, когда тот продал за $870 принадлежавший убийце игровой артефакт – «меч даркона»? Было это год назад, и приключилась беда с геймером, крышу которому снесло как раз от любви к онлайновому ролевику Legend of Mir 2.

Теперь главная новость: у нас появилась возможность убедиться, насколько губительна для психики третья часть этой восточной MMORPG, ведь культовый Legend of Mir 3 (http://www.lom3.com или http://www.lom3europe.com) добрался до стадии открытого бета-теста. Игра «по гамбургскому счету» – типичная фэнтези-MMORPG с немодной графикой и всеми положенными атрибутами: огромными пространствами, гигантским числом монстров и предметов. Как и в предыдущих сериях, в третьей части «Легенд о Драконе» (Mir на древнем корейском означает «дракон») нас ждут три класса персонажей – два боевых (Воин, Маг) и вспомогательный – Монах.

Отметим две «находки», на которые стоит особо обратить внимание в этом тесте. Отряды управляемых искусственным интеллектом монстров, которые непрестанно перемещаются по континенту и населенным пунктам, истребляя все живое. И оригинальную систему повышения навыков, учитывающую, как долго игрок пользуется одним типом оружия. Привнесут ли эти новинки что-то хорошее в игру – вопрос пока открытый и весьма спорный.

Клиент LoM 3 увесист – 948 Мбайт, системные требования – любой современный компьютер.

Кстати, если LoM'ом вас не на шутку «зацепит», то, пожалуйста, припомните историю Ченгвея и извлеките из нее урок. Парень пытался сделать все «по закону» и обращался в полицию. Однако его заявление рассматривать отказались, объяснив, что виртуальные предметы – не объекты собственности и, соответственно, с юридической точки зрения воровства не было. Вот после этого он и сорвался, полез в драку и, безо всякого «меча дракона», в приступе ярости убил вероломного товарища.

В общем, поосторожнее вы там с LoM'ом этим... ■



В MASSIVE ASSAULT NETWORK 2 НАС ЖДУТ ЭМИЛИ И КЭТ. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ДЕВУШКИ НАУЧАТ ЛЮБОГО, КАК ЗА 20 МИНУТ ДОЙТИ ДО ВЫСШЕЙ ТОЧКИ. В СМЫСЛЕ – ДО ПОБЕДЫ!

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



Battalion Wars

Империя Тундра ни с того ни с сего вдруг вторглась на территорию Западных рубежей. Исход войны зависит только от вас!

Кто это идет за вами?

Обдумывая нападение, обязательно учитывайте одну хитрую особенность управления Battalion Wars. Заключается она вот в чем: при переключении с одного подразделения на другое, первое подразделение автоматически начинает следовать за вашими новыми «любимчиками». Стало быть, вполне может сложиться комичная, но одновременно и неприятная ситуация. Например, вы атакуете гранатометчиками тяжелый танк и вдруг обнаруживаете, что к месту событий подкатывает артиллерийская установка, которой вы управляли пару минут назад. Хорошо, если пехотинцы сработают быстро и чисто. А если нет? Ведь танку хватит пары-тройки выстрелов, чтобы разнести артиллерию на куски.

В Battalion Wars все подразделения разбиты на три типа – пехота, наземная техника (в том числе артиллерия) и ВВС, представленные, прежде всего, вертолетами и самолетами. Рассмотрим по порядку.

ПЕХОТА

■ **Rifle Grunts**

Обычные автоматчики. Тем не менее, не стоит их считать дешевым пушечным мясом; они могут здорово пригодиться, когда надо будет отправить на тот свет вражеских ракетчиков и гранатометчиков. Им же лучше всего поручать захват пулеметных установок и capture points.

■ **Assault Vets**

Универсальные солдаты, которые одинаково хорошо работают против любой другой пехоты (кроме, пожалуй, огнеметчиков), неплохо справляются с пулеметными установками и даже способны нанести нешуточный урон вертолетам – хотя в этом они все же уступают ракетчикам. Одним словом, берегите их: в некоторых миссиях без штурмовиков не обойдешься.

■ **Flame Vets**

Огнеметчики – специалисты по отправке пехоты противника в райские кущи. Сжигают без разбора и стандартных автоматчиков, и штурмовиков. Заметный недостаток – оружие действует только в радиусе нескольких метров и быстро перегревается. Выставлять огнеметчиков против техники категорически не рекомендуется.

■ **Bazooka Vets**

На первых порах именно этот вид пехоты отвечает за борьбу с вражеской техникой, в том числе с тяжелыми танками. Однако позднее ему на замену придут Mortar Vets. С пехотой справляются плохо, хотя, если подумать... выпущенный в упор заряд едва ли обрадует какого-нибудь автоматчика.

■ **Missile Vets**

Подразделение с очень узкой специализацией. Единственное, что можно поручить ракетчикам, не рискуя поджарить собственные войска, – уничтожение авиации. Их также неплохо ставить на возвышенности, но меткость стрельбы по наземной технике у ракетчиков даже в этом случае крайне низкая.

■ **Mortar Vets**

Появляются сравнительно поздно, но способны заменить едва ли не любую другую разновидность пехоты. Эти солдаты не только наносят существенный ущерб, но и вдобавок поражают цели, находящиеся на значительном удалении. Кроме того, для них нет особой разницы, что уничтожать – автоматчиков, орудийную башню, джип или боевую платформу (Battlestation). Как и другие дальнобойные виды войск, Mortar Vets отлично обороняются, находясь на возвышенности.

НАЗЕМНАЯ ТЕХНИКА

■ **Light Tank**

Легкий танк хорош для борьбы со сторожевыми вышками, пулеметными установками, некоторыми видами пехоты, джипами и другими легкими танками. А вот если поблизости оказались гранатометчики или Mortar Vets, шансов у легкого танка немного. Правда, при должной сноровке этих извергов с базуками можно попытаться раздавить.

■ **Heavy Tank**

Тяжелый танк дает игрокам все то же самое, что и его легкий собрат, но обладает лучшей защитой и меньшей маневренностью. Впрочем, старайтесь не доверять управление тяжелыми танками компьютеру – A.I. вашей щедрости не оценит и бездарно распорядится вверенной техникой.

■ **Light Recon**

Легкий джип ни для чего, кроме разведки, по большому счету, не пригоден. С его помощью также можно попробовать отвлечь противника от танков или пехоты, но такой маневр потребует немалой скорости и отменной ловкости. В обычном сражении пригодятся только для отстрела одиноких автоматчиков.

■ **Heavy Recon**

Джип утепленный... ну, или что-то в этом роде. Так же бесполезен, как и обычный джип. Любой другой техники боится, большей части пехоты тоже. Но против автоматчиков держится неплохо и даже огнеметчикам может попортить жизнь.

■ **Anti-Air Vehicle**

Довольно противоречивое подразделение. С одной стороны, польза от него несомненна, так как с вражескими ВВС зенитка (а это она и есть, если кто вдруг не опознал) расправляется в считанные секунды. В то же время Anti-Air Vehicle требует постоянной заботы и должна непрерывно находиться под охраной – лучше всего, танков.

■ **Artillery**

Артиллерию можно считать ближайшим родственником зениток. Артиллерийские установки столь же хрупки, точно так же требует постоянной защиты (причем, и от воздушных налетов), но дальнобойны и убийственно разрушительны. Небольшой совет по стрельбе: дождитесь, когда установка развернется и будет точно наведена на цель, прежде чем стрелять.

■ **Battlestation**

Единственный вид техники, управляя которым можно практически не опа-



ТАНКИ ЛУЧШЕ РАССТРЕЛИВАТЬ ИЗДАЛЕКА – МЕНЬШЕ ОПАСНОСТЬ ПОЛУЧИТЬ ОТВЕТНЫЙ ЗАЛП.



ОГНЕМЕТЧИКИ – НАСТОЯЩИЙ БИЧ ВСЕХ ПРОЧИХ ВИДОВ ПЕХОТЫ.



ДЛЯ УНИЧТОЖЕНИЯ ВЕРТОЛЕТА ХВАТИТ ОДНОГО УДАЧНОГО ЗАЛПА РАКЕТНОГО ВЗВОДА.

саться гранатометчиков – вспомогательные орудия сметают любую пехоту задолго до того, как она успевает опомниться и открыть ответный огонь. Как и в случае с артиллерийскими установками, боевая платформа должна повернуться в сторону цели – иначе зря потратите снаряд. Да, и не забудьте, что слабости у этого подразделения все же имеются – в частности, не стоит недооценивать Mortar Vets, да и авиацию нужно воспринимать всерьез. Учтите, потерю Battlestations удается пережить лишь в теории. На практике миссию, вероятнее всего, придется начинать заново.

ВОЗДУШНАЯ ТЕХНИКА

■ T-Copter

Десантный вертолет. Управлять таким лично вам за всю игру так и не позволят. Вражеские T-Copter лишены вооружения, но очень хорошо защищены (даже ракетчикам и зениткам нужно потрудиться, чтобы их сбить). Обожают высаживать целые неприятельские отряды у вас в тылу или в самой середине базы.

■ Bomber

Классический бомбардировщик. Летает низко и медленно, очень уязвим для любых сил противовоздушной обороны. Прицеливаться, управляя бомбардировщиком, также нелегко – для этого лучше всего использовать вид сверху, дабы получить чуть лучший обзор. Отправляя бомбардировщик на задание, позаботьтесь, чтобы его прикрывали истребители или хотя бы ракетчики.

■ Fighter

Истребитель, быстрый, хотя и не слишком маневренный (совершить поворот порой очень непросто). Благодаря скорости идеально подходит для тактики «ударил – улетел». Тем не менее, каким бы быстрым ни был истребитель, появление ракетчиков должно стать для вас сигналом к окончанию полетов.

■ Gunship

Вертолет, который отлично работает против артиллерийских установок и танков. Но главная сфера применения его талантов – нейтрализация боевых платформ. С пехотой, пулеметными установками и сторожевыми башнями вертолет тоже неплохо справляется. Если вздумаете отправить его сражаться с ракетчиками, берите управление на себя – иначе потеряете машину.

■ Strato Destoyer

Универсальная замена бомбардировщикам (поражает наземные цели) и истребителям (поражает воздушные цели). Однако на практике Strato Destroyer сравнительно неуклюж. Впрочем, кому-то, возможно, этот монстр понравится несмотря ни на что.

ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Теперь настало время для теории. Хотя большинство миссий в Battalion Wars пройти не так уж сложно, некоторые правила лучше всего усвоить раз и навсегда – это поможет избежать осложнений в дальнейшем. Итак, приступим.

■ *Правило первое* – не теряйте время, дожидаясь, пока все ваши силы подтянутся к месту событий. Как показывает практика, редкое задание требует привлечения всего вашего войска для успешного выполнения/завершения. К тому же сосредоточение отрядов в одном месте не позволит выполнять несколько задач одновременно. Поэтому не упускайте возможность что-то поручить тому или иному подразделению, пока сами работаете на основном направлении.

■ *Второе правило* вытекает из первого. Берите на себя самых сильных противников и лично возглавляйте атаку на тех участках, где вражеские позиции особенно хорошо укреплены. Одно дело – приказать огнеметчикам поджарить пару-тройку автоматчиков, и совсем другое – оставить на милость A.I. тяжелый танк или боевую платформу. Эдак недолго лишиться половины армии!

■ *Правило третье* – берите под личный контроль поврежденную технику или сильно потрепанных пехотинцев. Особенно это касается крупных сражений. Так вы значительно повышаете шансы своих подопечных на выживание, поскольку искусственный интеллект, увы, далеко не самый заботливый командир на свете, к тому же солдаты под его руководством почему-то практически не уклоняются от вражеских атак.

■ *Правило четвертое* – не рискуйте уязвимыми подразделениями понапрасну. Выше мы перечислили основные сильные и слабые стороны ваших войск, так что делайте выводы. Не стоит отправлять в атаку танки, если знаете, что впереди их поджидает взвод гранатометчиков. Особое внимание – зенитным и артиллерийским установкам. Они не слишком маневренны и слабо защищены, вдобавок беспомощны против большинства подразделений противника, на которых не «специализируются».

■ *Правило пятое* – старайтесь отвлечь внимание противника на себя. Это не так уж сложно: противник и так обычно нападает именно на то подразделение, которым вы в данный момент управляете. Пользуйтесь этим! Пока вражеская боевая платформа пытается прихлопнуть какой-нибудь юркий джип, ваши основные силы успеют такого натворить – ни одному генералу мало не покажется! Если считаете, что маневры на джипах не для вас – не беда: почти всегда можно пересесть на что-нибудь попрочнее и покрупнее.

■ *Правило шестое* – когда ваши войска никуда не двигаются, переведите их в Sentry Mode. С одной стороны, это позволит удержать отряды на месте, пока они вам не понадобились. В то же время, если в поле зрения подчиненных появится противник, он будет немедленно обстрелян. Кое-какие тонкости есть и здесь: компьютер не всегда верно определяет зону поражения для того или иного подразделения и порой подпускает недругов слишком близко. Стало быть, не забывайте время от времени проверять своих патрульных и вовремя вмешиваться в происходящее в случае ЧП. ■



ВЫ МОЖЕТЕ ПРИКАЗАТЬ СЕСТЬ ЗА ПУЛЕМЕТ ПОДЧИНЕННЫМ. А МОЖЕТЕ ПОРАЗВЛЕЧЬСЯ САМИ.

Как повоевать подольше?

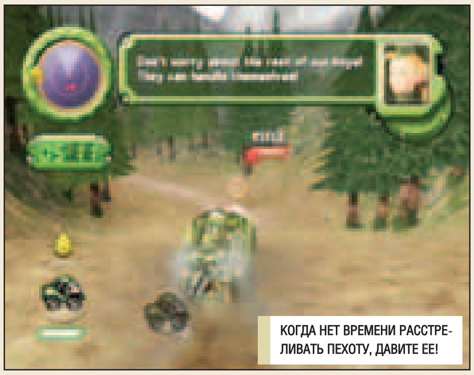
В Battalion Wars вы не только получаете оценку за выполнение каждой миссии – командование также подводит итоги вашей деятельности после каждой кампании (коих в сюжетном режиме насчитывается четыре). Если финальные баллы оказались достаточно высокими, вам позволят выполнить еще одно, бонусное, задание. Всего их четыре – почитай, одна пятая всей игры. Таблица требований выглядит следующим образом.

■ Bonus Mission 1 – чтобы получить ее, итоговая оценка за Tundran Campaign должна быть не ниже 85%.

■ Bonus Mission 2 – чтобы получить ее, итоговая оценка за Dune Sea Campaign должна быть не ниже 85%.

■ Bonus Mission 3 – чтобы получить ее, итоговая оценка за Coral Atolls Campaign должна быть не ниже 85%.

■ Bonus Mission 4 – чтобы получить ее, итоговая оценка за Xylvania Campaign должна быть не ниже 90%.



КОГДА НЕТ ВРЕМЕНИ РАССТРЕЛИВАТЬ ПЕХОТУ, ДАВИТЕ ЕЕ!



НА НЕКОТОРЫХ УРОВНЯХ ВСТРЕЧАЮТСЯ РАЗВИЛКИ – С ИХ ПОМОЩЬЮ МОЖНО СРЕЗАТЬ ПУТЬ И СЭКОНОМИТЬ ВРЕМЯ.



ЕСЛИ ВЫ ДОСТАТОЧНО ЗДОРОВЫ, ЧТОБЫ ПОДБИРАТЬ АПТЕЧКУ, ОСТАВЬТЕ ЕЕ ТЕМ СОЛДАТАМ, КОТОРЫМ ОНА МОЖЕТ ПРИГОДИТЬСЯ.

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru

[XBOX] TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

1 Введите приведенные ниже пароли в **Cheats Menu**:
JARMIE – все уровни Story Mode станут открытыми;
the_condor – Matt Hoffman;
2them00n – Moon Gravity;
grindXpert – идеальный balance;
2wheels! – идеальный manual;
h!tchar!de – идеальный skitch;
help1nghand – Mindy;
sirius-DJ – Jason Ellis.
2 Персонажи:
Baller – пройдите Story Mode на 100%;
Barber – пройдите все миссии Skate Ranch;
Billy Joe – пройдите Classic Mode на уровне сложности Normal;
Boone – пройдите Classic Mode на уровне сложности Normal;
Boone in Breifs – выполните все Gaps;
Camera Guy – пройдите Story Mode на 100%;
Carnival Guy – пройдите все миссии Skate Ranch;



Chloe – пройдите Story Mode на 100%;
Dave Successfully – пройдите Classic Mode на уровне сложности Hard/Sick;
Downtown Guy #1 – пройдите все миссии Skate Ranch;
Downtown Guy #2 – пройдите Classic Mode на 100%;
French Guy – пройдите все миссии Skate Ranch;
Graffiti Guy – пройдите Classic Mode на 100%;
Hardhat Guy – пройдите Classic Mode на 100%;
Iggy – пройдите Classic Mode на уровне сложности Normal;
Jason Ellis – пройдите Story Mode на уровне сложности Normal;
Jimbo – пройдите Story Mode на уровне сложности Hard/Sick;
Little John – пройдите Story Mode на уровне сложности Normal;
Master Zen – пройдите Classic Mode на 100%;
Matt Hoffman – пройдите Classic Mode на уровне сложности Hard/Sick;
Mega – пройдите Story Mode на уровне сложности Hard/Sick;
Mindy – пройдите Story Mode на уровне сложности Easy;
Murphy – пройдите Story Mode на уровне сложности Hard/Sick;
Oil Rig Woker – выполните все Gaps;
Performer – выполните все Gaps;
Police Man – выполните все Gaps;
Robot Tony – пройдите Story Mode на уровне сложности Easy;
Welder – пройдите Story Mode на 100%.

[DS] CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

1 Различные концовки:
Худшая – во время второй битвы с **Dario Bossi** просто победите его.
Плохая – во время второй битвы с **Dario Bossi** используйте **Paranoia Soul**, чтобы пройти сквозь зеркало. После победы над новым боссом по имени **Aguni** возвращайтесь через зеркало обратно, возьмите **Magic Seal** и идите в центр замка. При входе в дверь, за которой скрывается последний босс, не экипируйте **Mina's Talisman**.
Лучшая – выполните те же самые действия, что и для получения плохой концовки, но перед встречей с последним боссом не забудьте экипировать **Mina's Talisman**.
2 Соберите все души для получения кольца **Chaos Ring**, которое появится в одной из синих комнат. Это кольцо даст практически неисчерпаемые запасы **MP** и **boost**.
3 Пройдите игру с лучшей концовкой, после чего можно будет начать **New Game +** как на **Normal**, так и на **Hard**.
4 Пройдите **Hard Mode** за **Comy**, чтобы получить **Hell Flame Soul**.
5 Дополнительные режимы:
Boss Rush – пройдите игру с лучшей концовкой;
Julius Mode – пройдите игру с плохой концовкой;
New Game plus – пройдите игру с лучшей концовкой;
Sound Test Mode – пройдите игру с лучшей концовкой.

[PC] THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS

Нажмите SHIFT+CTRL+C, чтобы открыть строку для ввода кодов:
kaching – $1,000;
motherlode – $50,000;
boolProp TestingCheatsEnabled true – после активации этого кода зажмите SHIFT и кликните левой кнопкой мыши по любому симу или объекту, чтобы получить доступ к новым опциям;
boolProp TestingCheatsEnabled false – отменяет действие предыдущего кода;
aspirationPoints # – добавляет желаемое (#) число aspiration points выбранному симу
move_objects on – позволяет двигать и удалять объекты, с которыми нельзя было так поступить раньше. Внимание: так можно удалять и самих симов;
move_objects off – отменяет действие предыдущего кода;
Plumbobtoggle [on/off] – видимость/невидимость plumbob;
aspirationLevel (0-5) – изменяет aspiration level в диапазоне от 0 до 5, где 0 – самый нижний уровень, 5 – platinum;.
addneighbortofamilycheat [on/off] – после активации кода у вас появится возможность добавлять NPC-симов в выбранный дом, зажав SHIFT и кликнув по ним левой кнопкой мыши;
maxMotives – заполняет все «линейки потребностей» всех симов;
lockAspiration (on/off) – включение/выключение автоматического понижения уровня aspiration;
motiveDecay (on/off) – включение/выключение автоматического понижения уровня потребностей;
aging on/off – включение/выключение процесса старения симов;
forcetwins – использование этого чита на беременном симе приведет к маленькой семейной катастрофе – рождению оравы близнецов.

[DS] MARIO KART DS

1 Кубки
Leaf Cup – получите золото в Shell Cup и Banana Cup.
Lightning Cup – получите золото в Leaf Cup.
Special Cup – получите золото в Star Cup.
Star Cup – получите золото в Mushroom Cup и Flower Cup.
2 Персонажи
Daisy – завоюйте золото в каждом кубке режима Retro Grand Prix 50cc.
Dry Bones – завоюйте золото в каждом кубке режима Nitro Grand Prix 50cc.
Waluigi – получите Gold Trophy в каждом кубке режима Retro Grand Prix 100cc.
R.O.B. – пройдите 150cc Mirror Mode Class, завоевав золото во всех кубках.
3 Авто
Третья машинка для каждого из персонажей – завоюйте золото в каждом кубке режима **Nitro Grand Prix 100cc**.
Семь дополнительных «выборных» машинок – завоюйте золото в каждом кубке режима **Nitro Grand Prix 150cc**.
Все машинки становятся «выборными» – завоюйте золото в каждом кубке режима Grand Prix 150cc.
4 Прочее
150cc Mirror Mode – пройдите 150cc Retro Class с золотыми медалями во всех кубках.
Открыть секретную (седьмую) миссию в **Mission Mode** – получите «звездный» рейтинг (от одной до трех звезд) на всех предыдущих уровнях. Альтернативный Ending-экран: с золотой медалью завершите все классы во всех кубках, включая **Mirror Mode**.
Альтернативный стартовый экран: с золотой медалью завершите все классы во всех кубках.



[DS] RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE

1 Пройдите игру один раз в **Rebirth Mode**, чтобы получить доступ к мини-игре Masters of Knifing.

2 Чтобы получить возможность использовать **Rocket Launcher** с самого начала игры, пройдите любой сценарий менее чем за три часа.

3 Персонажи для мультиплеера

Barry – пройдите игру в режиме Rebirth один раз за Джилл.
Enrico Marini – пройдите все Co-op уровни в Wireless Play.
Forest Speyer – пройдите Classic Mode за Джилл.
Kenneth J. Sullivan – пройдите Classic Mode за Криса.
Rebecca Chambers – пройдите игру в режиме Rebirth один раз за Криса.
Richard Aiken – пройдите все уровни Versus Mode в Wireless Play.
Albert Wesker – получите рейтинг B в Masters of Knifing и пройдите все пять уровней.

[PC, PS2, XBOX] MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

Коды следует вводить в опциях в меню code. Все приведенные ниже коды обратимы, и для того чтобы отменить их действие, просто введите их еще раз:
marcuseckos – бесконечное здоровье;
flipthescript – бесконечные skills;
babylontrust – максимальное здоровье;
vancedallister – максимальные skills;
workbitches – открыть все beat down arenas;
stateyourname – открыть все beat down characters;
shardsofglass – открыть все black book graffiti и the truth pieces;
dogtags – открыть все combat upgrades;
sirully – открыть весь концепт-арт;
grandmacelia – открыть все ipod songs;
ninesix – открыть все legends;
ipulator – открыть все уровни;
dextercrowley – открыть все ролики.

[PS2] BLACK

1 Введите приведенные ниже коды в качестве своего имени пользователя. Если все сделано верно, появится надпись Done, после чего можно будет ввести свое настоящее имя профиля. Любой из кодов дает доступ к BFG (пулемет M249):
5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV
HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA
EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68

2 Пройдите игру на **Normal** или **Hard** для получения бесконечных патронов.

3 Пройдите игру на **Hard**, чтобы получить доступ к уровню сложности **Black Ops**.

4 Пройдите игру на уровне сложности **Black Ops**, чтобы получить оружие **M16A2**, которое можно будет использовать на всех уровнях.

EASTER EGGS

[DS] CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW



1 Привет из восьмибитной эры

В **Demon Guest House** найдите комнату с кроватью и стулом, после чего сядьте на последний. После этого появится совершенно бесполезный предмет **Crown**.
В **Chapel** используйте **Hippogryph**, чтобы добраться до звонка в дальнем левом углу, и появится предмет **Bell**.
И **Crown**, и **Bell** – это привет из прошлых времен, оба предмета были бонусами в оригинальной **Castlevania** для **NES**.

2 Славься, славься, Конами-мен!

В **Cursed Tower Clock** найдите комнату с шипами и используйте **Bat Company**, чтобы забраться на маленькую платформу. После этого присядьте, и вы увидите, как появится **Konami Man** – мэскот, хорошо известный знатокам восьмибитных игр от компании Konami.

3 Движущаяся кукла

Вставьте в **GBA-слот DS картридж Castlevania**: **Aria of Sorrow**, после чего в магазине **Yoko** можно будет увидеть куклу **Mina**, которая двигает руками.

[DS] RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE

Потрогай Джилл

Оставьте Джилл в покое до тех пор, пока она не начнет двигаться, а затем ткните ее стилусом в грудь или (если она отвернулась) в спину и любуйтесь результатом. Тот же фокус проходит и с Крисом.

READERS' HINTS

Ange abz_stunt@mail.ru

[PC] CRIME LIFE: GANG WARS

Как заработать легкие деньги: в папке с установленной игрой, заглянув в gameplaydata, можно найти файл RewardObjects.txt, в котором содержатся такие данные, как количество денег, выпадающих из разбитых таксофонов или заработанных грабежом и т.д. Например, заменив исходную строку [Gen_Phonebox.bgo] на: [Gen_Phonebox.bgo] CASH 5 200, будем получать $1 тыс. за каждый разбитый телефон-автомат.

[PC, XBOX] FABLE: THE LOST CHAPTERS

1 Серебряные ключи (Silver Key) понадобятся вам для открытия специальных сундучков с цифрами (число обозначает, сколько ключей вам нужно для отпирания этого сундука). Есть способ легко раздобыть столько ключей, сколько вам надо. Ближе к концу игры, когда вы раздобудете Огненное Сердце (Fireheart), вам дадут квест – отнести его на маяк в Hook Coast, чтобы вызвать корабль-призрак. Сам квест начинается, когда вы попадаете на Hook Coast,сразу слева от двери находится шкаф с Silver Key. После того как вы его взяли, телепортируйтесь в любую другую локацию – на сообщение о том, что квест будет провален и потом его придется начинать сначала, смело отвечайте «да». После чего снова телепортируйтесь на Hook Coast. Квест начнется заново, и в том же шкафу опять будет находиться Silver Key, а тот, который вы взяли ранее, так и останется у вас. Проделав такую операцию несколько раз, можно набрать столько ключей, сколько нужно, чтобы открыть любой сундук в игре!

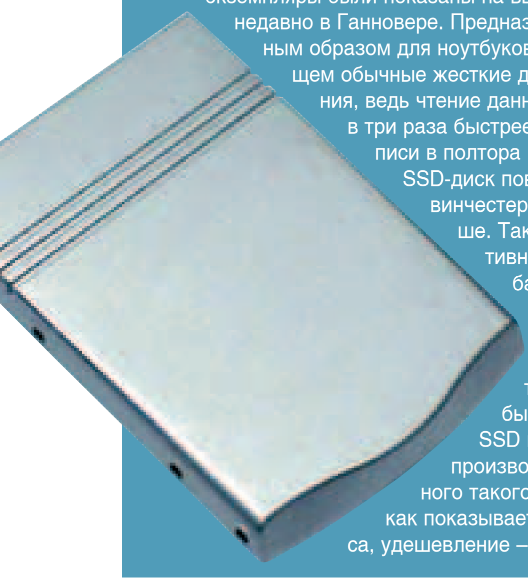
2 Заработав хорошую (т.е. добрую) репутацию и имея привлекательную внешность, можно неплохо сэкономить, ведь продавцы начинают делать вам немалые скидки. Особенно полезными окажутся тут драгоценные камни. Они стоят недешево, и с учетом всего вышесказанного продать их тому же самому торговцу можно за гораздо большую цену! Проворачивая эту спекуляцию раз за разом, можно зажить припеваючи!

Если у вас есть вопросы или комментарии по содержанию рубрики, пишите на bw@gameland.ru. И пусть все тайное станет явным.

Иванков Вадим (ivankov@digiworld.ru)

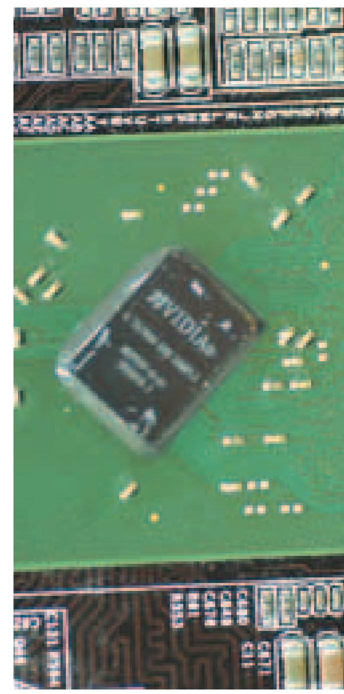
«CeBIT-выпуск»
НОВОСТИ

SSD-ДИСКИ НА 32 ГБАЙТ



Представители южнокорейской компании Samsung Electronics заявили о начале производства 32-гигабайтных носителей информации SSD (Solid State Disk), основу которых составляют чипы NAND-памяти. Первые их экземпляры были показаны на выставке CeBIT 2006, прошедшей недавно в Ганновере. Предназначаются эти устройства главным образом для ноутбуков и призваны вытеснить в будущем обычные жесткие диски. И на это есть все основания, ведь чтение данных в NAND-массивах происходит в три раза быстрее, нежели с HDD, а скорость записи в полтора раза выше. По своим габаритам SSD-диск повторяет обычный ноутбучный винчестер, но при этом весит вдвое меньше. Так что, кроме повышения эффективности работы, экономии энергии батарей (всего 5% от обычного показателя HDD) и отсутствия шума, будет иметь место еще и сокращение массы вашего портативного компьютера. Казалось бы, все преимущества технологии SSD налицо, но говорить о массовом производстве пока рано – стоимость одного такого модуля обойдется в $960. Хотя, как показывает практика технического прогресса, удешевление – это лишь дело времени. ■

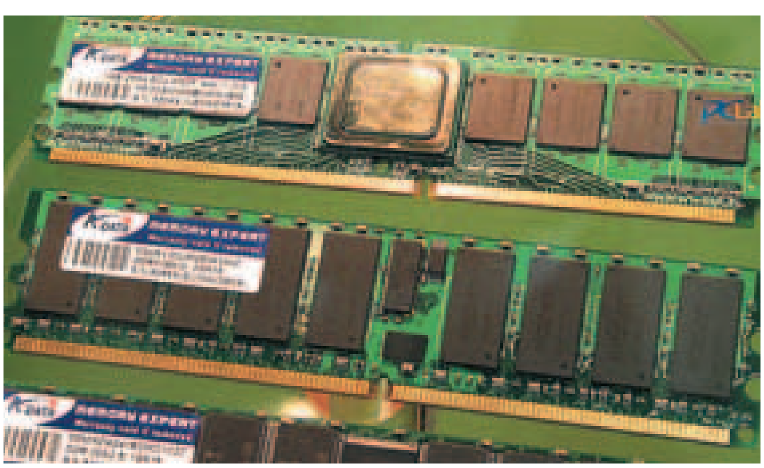
NVIDIA ПРЕДСТАВЛЯЕТ NFORCE 500 SERIES



Выставка CeBIT 2006 стала отличным поводом для демонстрации возможностей нового набора системной логики от калифорнийской компании NVIDIA. Итак, в новое семейство чипсетов nForce, как и в случае с предыдущим поколением, входят четыре модели: nForce 590 SLI, nForce 570 SLI, nForce 570 и nForce 550. Как видно из названий, первые два экземпляра могут работать с двумя видеокартами PCI Express x16 в режиме SLI (в том числе и Quad SLI), вторая же пара предназначена для производительных и мэйнстрим-решений с одним графическим адаптером. Помимо этого, устройства будут поддерживать технологию NVIDIA MediaShield и подключение до шести приводов SATA, с возможностью объединения в RAID массивы. Для периферийных устройств реализована поддержка десяти портов USB 2.0. Новые MCP совместимы как с процессорами производства Intel, так и с решениями от AMD, включая чипы с поддержкой разъема Socket AM2. Выход nForce 500 намечен на середину этого года. ■

ПЕРВЫЕ МОДУЛИ ПАМЯТИ СТАНДАРТА FB-DIMM

Еще одной интересной особенностью выставки в Ганновере стало представление первых модулей полностью буферизованной оперативной памяти – FB-DIMM. Подобные диковинки были обнаружены на стенде компании A-Data, производителя карманных носителей информации всех видов и размеров. Напомним, что технология полной буферизации, от которой и идет название FB (Full Buffered), представляет собой последовательное соединение модулей памяти каналами с еще более высокой скоростью передачи данных. Такая цепочка подключается к контроллеру и позволяет увеличить объем ОЗУ до значений, не доступных для аналогов с параллельным подключением. Кроме того, FB-DIMM дает возможность чипсету работать с оперативной памятью объемом до 192 Гбайт, а пропускная способность при этом повышается до 40 Гбайт/с. Помимо этих интересных достоинств, чипы обладают уменьшенными размерами. Были представлены модули от A-Data объемом 512 Мбайт и 1 Гбайт. Пока такие решения планируется использовать только в серверных системах, но рост требований пользователей к производительности своих персональных компьютеров вполне может сделать новую технологию массовой уже в скором времени. ■



НОВАЯ ЦИФРОВАЯ РУЧКА ОТ LOGITECH

На выставке CeBIT 2006 компания Logitech представила новую версию цифровой ручки io2 Digital Pen. Устройство позволяет конвертировать рукописные записи в цифровой формат. По сравнению с первой серией таких приспособлений, добавились новые возможности распознавания и символьные сокращения, которые помогают эффективно преобразовывать записи в документы Microsoft Word. Усовершенствованное программное обеспечение, если верить производителю, изучает лексикон пользователя и его индивидуальный почерк, что обеспечивает более точную оцифровку. А функция ioTags, в свою очередь, дает возможность ручке пересылать фрагменты записей напрямую в приложения электронной почты или календаря с помощью специальных символьных сокращений. При настройке ПО устройство выполняет поиск по базе контактов пользователя в Microsoft Outlook и индивидуальным словарям из всех приложений Microsoft Office, пополняя, тем самым, свой лексический запас. Кроме того, была доработана специальная бумага, поставляемая вместе с ручкой, а каждый набор теперь комплектуется стандартной записной книжкой с листами формата A5. Поступление Logitech io2 Digital Pen в розничную продажу в Европе и США ожидается в начале мая текущего года по цене около $170. ■



СЛУШАТЬ ЦИФРОВУЮ МУЗЫКУ СТАНЕТ ПРОЩЕ

Еще одним экспонатом на стенде Logitech в этом году стала система Wireless Music System. Она способна передавать цифровые аудиопотоки в любом формате с компьютера на акустическую систему. При этом не требуется никаких проводов. Новинка состоит из трех компонентов: музыкального передатчика с интерфейсом USB, приемника, подключаемого к стереосистеме с помощью стандартного порта RCA или 3.5 мм разъема, а также пульта дистанционного управления. Простота системы достигается благодаря беспроводной технологии Logitech Music Anywhere: приемник и передатчик настраиваются друг на друга при изготовлении, поэтому после подключения они сразу готовы к работе. Как сообщает производитель, используемый фирменный протокол обеспечивает радиус действия до 100 метров. Инфракрасный пульт ДУ, входящий в комплект поставки, позволяет управлять музыкальными файлами, хранящимися в ПК, который может находиться даже в другой комнате. Модель Logitech Wireless Music System для ПК появится в продаже уже в сентябре. Рекомендованная розничная цена в Европе – $170. ■



MICROSOFT ORIGAMI PROJECT

Весь прошлый месяц мировая общественность обсуждала готовящийся проект от корпорации Microsoft под кодовым названием Origami. Кто-то утверждал, что это будет прямой конкурент плеера iPod от Apple, другие называли его новым классом PMP-устройств (Portable Media Player), но CeBIT 2006 расставила все по своим местам. Первые производственные образцы украшали стенды компаний ASUSTek и Samsung Electronics (на фото). Обе новинки представляют собой UMPC (Ultra Mobile Personal Computer) на базе процессора и набора системной логики Intel. О соперничестве с Apple iPod говорить сложно – размеры «конкурентов» слишком уж различны. По сути, новое устройство очень близко к Tablet PC, только несколько легче (менее 1 кг) и без клавиатуры. В сравнении же с так называемыми PMP-системами, Origami выгодно отличается гораздо более широким набором функций и разницей в цене порядка $100-200. Origami, как от ASUS, так и от Samsung, будет комплектоваться 7-дюймовым сенсорным TFT-дисплеем, процессором Intel (Pentium M или Celeron M), жестким диском объемом 30-60 Гбайт и модулями беспроводного соединения Bluetooth и Wi-Fi. Работа устройства осуществляется под управлением Windows XP. Более точные характеристики и список аксессуаров, уже разрабатывающихся для Origami, будет известен позже, но пока производители заявляют, что первые образцы будут продаваться по цене от $600 и выше, в зависимости от технического оснащения системы. ■



SAPPHIRE: ТЕПЕРЬ ЕЩЕ И ФЛЭШ-ПАМЯТЬ

На стенде Sapphire, известного производителя видеокарт и давнего партнера канадской компании ATI, среди всего прочего, особенно выделялось принципиально новое для нее устройство – USB-флэшка. Выполнена новинка в резиновом противоударном корпусе, сочетающем красный, синий и белый цвета. Объем памяти составляет 512 Мбайт. Интерфейсом подключения, естественно, является высокоскоростной USB 2.0. Со слов представителя, компания-производитель предполагает выйти на рынок памяти с агрессивной ценовой политикой, но при этом собирается предоставлять пользователю продукцию только высокого качества. Что ж, вскоре мы сможем это проверить. ■



MSI MEGA 540: ПЛЕЕР С СОЛНЕЧНОЙ БАТАРЕЕЙ

Компания MicroStar International создала практически революционное мультимедийное устройство – плеер, работающий от энергии солнца. Цифровой проигрыватель MSI Mega 540 содержит 4 Гбайт встроенной памяти и использует цветной CSTN дисплей, потребляющий минимум энергии, но вполне пригодный для подобного типа гаджетов. Всю заднюю стенку MEGA 540 занимает панель солнечной батареи. В остальном же характеристики весьма банальны и не выделяют новинку из общего числа конкурентов. К сожалению, на данный момент возможность использования такого нестандартного подхода стоит слишком дорого, что не позволяет сделать продукт массовым. Выход новинки ожидается только в конце 2006 года, так что стоит надеяться на улучшении ситуации в плане развития этой, на наш взгляд, очень перспективной технологии. ■



ИВАН МАКАРЕНКО /imac@inbox.ru/, АНТОН КАРПИН /karpin@gameland.ru/

Тестирование 12 ноутбуков

Приближается лето – пора отпусков, путешествий и дачного отдыха. В это время многие планируют приобретение ноутбука. Мы предлагаем вашему вниманию тест сразу 12 моделей на любой вкус и кошелек. Все они точно не дадут вам забыть, что такое «Страна Игр», даже вдалеке от дома… Ведь именно на этом основывались принципы отбора испытуемых – никакой встроенной в чипсет графики. У каждого из лэптопов должна быть собственная видеокарта. Вторым определяющим фактором была цена – верхнюю «психологическую» отметку мы определили на уровне $2000.

Благодарности

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование российским представительствам компаний ASUS, Acer, BenQ, Desten, SD, MSI, Rover Computers, Samsung, Sony и Toshiba.

Список тестируемого оборудования

1. ASUS A7J
2. ASUS A6000
3. Toshiba Satellite M60-132
4. Toshiba Qosmio F20-141
5. Samsung R65
6. MSI MegaBook S425
7. Acer TravelMate 8104WLMi
8. SD QW36
9. Desten EasyBook B765
10. Benq R53
11. RoverBook Explorer W700 WH
12. Sony VAIO VGN-FE11SR

Чуть менее года назад («Страна Игр» №13 2005 год) мы уже рассматривали шесть «игровых» ноутбуков. Тогда появились модели на платформе PCI-Express и чипсете i915. В этом году мир увидел новую платформу от Intel под кодовым именем Napa, состоящую из чипсета Intel 945PM и двухъядерного процессора Intel Core Duo. Таких ноутбуков в нашем тестировании три – ASUS A7J, Samsung R65 и Sony VAIO VGN-FE11SR. Еще одна модель представляет «лагерь AMD» – RoverBook Explorer W700 WH. На этот раз мы отошли от обычного описания используемых технологий и составляющих тестируемых устройств, решив более подробно остановиться на самих моделях. Что ж, приступим.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

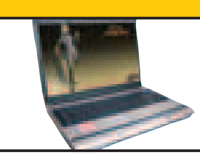
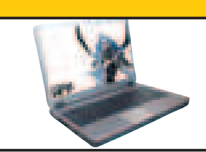
В соответствии с задачей в сегодняшнем испытании наибольшее внимание мы обращали на производительность в играх – если она оказывалась недостаточно высока, итоговый балл резко снижался. Бенчмарками нам послужили следующие приложения: «прожорливый» шутер F.E.A.R (встроенный бенчмарк), «пляжный» экшн FarCry (уровень Fort), а также популярный тестовый пакет 3DMark05. Время работы от аккумулятора оценивалось с помощью утилиты Battery Eater 05 Pro, причем замеры производились в режиме эмуляции максимальной нагрузки на процессор и видеокарту. При выставлении оценок немаловажную роль играли такие параметры, как: вес ноутбука, качество установленной матрицы дисплея и звуковых динамиков, уровень шума системы охлаждения, нагрев, а также удобство клавиатуры, тачпэда и расположения разъемов.

ASUS A7J

Открывает наш обзор большой ноутбук от ASUS, вполне способный заменить настольный компьютер. Оснований для этого хватает. Великолепный 17-дюймовый экран с разрешением 1280x800 точек по качеству изображения является одним из лучших среди всех участников теста. На таком дисплее можно без проблем смотреть фильмы даже в компании (у матрицы со «стеклянным» покрытием очень неплохие углы обзора), работать с таблицами и, разумеется, играть. Начинка у ASUS A7J самая что ни на есть современная – двухъядерный мобильный процессор Intel Core Duo T2400 и графический адаптер ATI Mobility Radeon X1600 256 Мбайт. Неудивительно, что и результаты в F.E.A.R. одни из самых высоких.

При разрешении 800x600 пикселей можно играть, а не разглядывать слайд-шоу «тяжелого» шутера, как это происходило у некоторых его соперников. Звуковое сопровождение ASUS A7J осуществляется четырьмя встроенными динамиками – для портативной техники качество воспроизведения оказалось весьма достойное. Причем слушать любимые треки можно и с закрытой крышкой лэптопа – передняя панель немного выступает за границы экрана, а на образовавшемся «карнизе» расположились клавиши управления медиа-файлами (вперед, назад и так далее). Из коммуникационных особенностей выделяются не только пять USB-портов (один из них слева), но и цифровой DVI-разъем для подключения монитора – такое у ноутбуков встретишь не часто. Конечно, за 17-дюймовый экран прихо-

Технические характеристики

	ASUS A7J	ASUS A6000	Toshiba Satellite M60-132	Toshiba Qosmio F-20-141	Samsung R65	MSI MEGABOOK S425
						
Процессор:	Intel Core Duo T2300 1.66 ГГц	Intel Pentium M 780 2.26 ГГц	Intel Pentium M 740 1.73 ГГц	Intel Pentium M 760 2 ГГц	Intel Core Duo T2500 2 ГГц	Intel Pentium M 730 1.6 ГГц
Память, Мбайт:	1024	1024	512	1024	1024	512
Видеоплата:	ATI Mobility Radeon X1600 256 Мбайт	NVIDIA GeForce 7300 256 Мбайт	ATI Mobility Radeon X600 SE 128 Мбайт	NVIDIA GeForce Go 6600	NVIDIA GeForce Go 7400	NVIDIA GeForce Go 6200 128 Мбайт
Объем HDD, Гбайт:	60	100	60	100	40	80
Дисководы:	DVD±RW (Double Layer)	DVD±RW (Double Layer)	DVD±RW (Double Layer)	DVD±RW (Double Layer)	DVD±RW (Double Layer)	DVD±RW (Double Layer)
Матрица, дм:	17 (1280x800)	15.4 (1280x800)	17 (1440x900)	15.4 (1280x800)	15 (1400x1050)	14 (1280x768)
Беспроводные коммуникации:	802.11 b/g, Bluetooth 2.0	802.11 b/g	802.11 b/g	802.11 b/g	802.11 b/g, BlueTooth (опц.)	802.11 b/g
Разъемов USB:	5	4	3	3	4	4
Размеры, см:	40.5x3.8x31.4	35.4x28.4x3.52	39.4x28.0x3.0-3.7	33.7x27.4x4.3	32.9x27.2x30.7-35.9	32.9x28x3.3
Вес, кг:	4	2.85	3.33	3.3	2.7	2.1
Дополнительно:	Встроенная 1.3 мп-камера, 4 динамика, тюнер DVB-T/FM, пульт ДУ	Веб-камера	Цифровой блок клавиатуры	Веб-камера, ДУ, ТВ-тюнер-	Пульт ДУ	



ASUS A6000
★★★
$1650



TOSHIBA SATELLITE M60-132
★★★
$1800



TOSHIBA QOSMIO F20-141
★★★★
$1960

дится платить – в данном случае это не только цена ноутбука, но и немалый вес в 4 кг.
С другой стороны, вряд ли кто-то будет покупать такой компьютер для ежедневных поездок, где и «стандартные» 3 кг будут слишком ощутимы. Это решение для дома, дачи и редких путешествий.
К тому же, ASUS A7J может заменить не только традиционный компьютер, но и телевизор, поскольку оборудован DVB-T/FM-тюнером, позволяющим принимать аналоговый и цифровой сигнал.
А для большего комфорта в комплекте поставляется и пульт дистанционного управления.

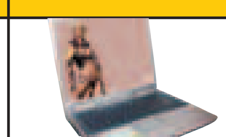
ASUS A6000

Элегантность и строгость – два основных принципа, которыми руководствуются дизайнеры ASUS при разработке внешнего вида своих ноутбуков, и, надо сказать, им это неплохо удается. Во всяком случае, взглянув на ASUS A6000, без труда угадываешь производителя, а такая узнаваемость дорогого стоит.
Крышка ноутбука очень надежно фиксируется двумя защелками, но одной рукой открыть ее не получится. Находим клавишу питания, скромно притаившуюся в группе кнопок, расположенных под экраном, и включаем ноутбук. Установленная 15.4-дюймовая матрица со «стеклянным» покрытием выдает не столь яркие и естественные цвета, какими отличается экран ASUS A7J, однако большинству конкурентов по качеству изображения не уступает. Что касается звука, то запас по громкости у данной модели выше среднего уровня, но все же многие соперники в этой «номинации» выглядят посильнее. Бизнес-направленность устройства выражена в дизайне – верхняя крышка, как и в предыдущей модели, несколько короче основания и открывает свободный доступ к клавишам управления плеером. А вот с расположением четырех разъемов USB конструкторы немного просчитались – все они сгруппированы в тыльной части корпуса. Подсоединяемые устройства могут мешать друг другу, да и не всегда сподручно поворачивать ноутбук для выполнения данной операции.
Модель A6000 оборудована быстрым процессором Pentium M 780 с частотой 2.26 ГГц, гигабайтом оперативной памяти и видеокартой начального уровня GeForce 7300 из новой, седьмой серии NVIDIA.
В результате баланс цены и производительности получается с уклоном в неигровые приложения – в том же F.E.A.R нам пришлось включать минимальные настройки, чтобы хоть как-то поиграть. Что понравилось в ASUS A6000, так это очень качественный пластик, небольшой вес (2.85 кг) и длительное время автономной работы при высокой нагрузке (99 минут) – третий результат в нашем тесте.

TOSHIBA SATELLITE M60-132

Крышка, окрашенная под темное золото, сразу дает понять: модель Toshiba Satellite M60-132 предназначена для развлечений, а не для серых деловых будней. Перед нами, в сущности, мультимедиа-центр, причем оснащенный 17-дюймовой матрицей с разрешением 1440x900. «Стеклянное» покрытие тут похоже на решение, примененное в модели ASUS A7J, только по версии от Toshiba оно называется TruBrite. Яркость и контрастность также на высоте, разве что углы обзора субъективно чуть меньше, чем у A7J. Клавиатура максимально приближена к стандарту – решетки динамиков (спикеры от Harman/Kardon!) инженерам удалось разместить в торце передней панели, что позволило добавить цифровой ряд кнопок. Качество воспроизведения звука очень хорошее и живое.
Не меньшей похвалы заслуживает и расположение в левом нижнем углу клавиши CTRL (традиционное для больших ПК) – вам не придется каждый раз путать ее с «Fn» после работы с классической раскладкой. Понравилось и наличие колесика увеличения громкости на переднем торце ноутбука – ведь в некоторых моделях изменить уровень звука можно лишь комбинацией клавиш «Fn» и одной из ряда F1-F12, что совершенно неудобно. А вот кнопки тачпэда несколько огорчают – они устроены так, что нажимать их легко только ближе к центру, что непривычно. К сожалению, встроенный графический адаптер ATI Mobility Radeon X600 SE с объемом памяти 128 Мбайт далеко не так быстр, как более свежий «Радеон» у ASUS A7J. Даже в FarCry нам придется выставлять разрешение 800x600 и минимальное качество картинки. Поэтому, если вы предпочитаете современные игры, заменой настольного

Технические характеристики

	Acer TravelMate 8104WLMi	SD QW36	Desten EasyBook B765	Benq R53	RoverBook Explorer W700 WH	Sony VAIO VGN-FE11SR
						
Процессор:	Intel Pentium M 760 2 ГГц	Intel Pentium M 2.26	Intel Pentium M 750 1.86 ГГц	Intel Pentium M 750 1.86 ГГц	AMD Turion 64 MT-30 (1.6 ГГц)	Intel Core Duo ГГц T2400 1.83
Память, Мбайт:	1024	1024	512	512	512	1024
Видеоплата, Мбайт:	ATI Mobility Radeon X700 128 Мбайт	ATI Mobility Radeon X700 256 Мбайт	NVIDIA GeForce Go 6600 128 Мбайт	ATI Mobility Radeon X600 64 Мбайт	ATI Mobility Radeon X700 256 Мбайт	NVIDIA GeForce Go 7400 256 Мбайт
Объем HDD, Гбайт:	100	100	80	100	80 (5400 rpm)	160 (4200 rpm)
Дисководы:	DVD±RW (Double Layer)	DVD±RW (Double Layer)	DVD±RW (Double Layer)	DVD±RW (Double Layer)	DVD±RW (Double Layer)	DVD±RW (Double Layer)
Матрица, дм:	15.4 (1280x800)	15.4 (1680x1050)	15 (1400x1050)	15.4 (1280x800)	17 (1440x900)	15.4 (1280x800)
Беспроводные коммуникации:	802.11 b/g	802.11 b/g	802.11 b/g	802.11 b/g	802.11 b/g, BlueTooth (опц.)	802.11 b/g, Bluetooth 2.0
Разъемы USB:	4	4	3	4	3	3
Размеры, мм:	36.3x26.5x3.4	28.7x36x3.9	33x27.5x3.2-4.1	36.3x27x2.9	39.5x27.8x3.1	27.5x36.6x3.5
Вес, кг:	2.86	3.4	2.9	2.78	3.5	2.8
Дополнительно:	Эргономичная клав-ра	Веб-камера	Регулятор громкости	Время отклика 16 мс	Веб-камера	Веб-камера

ИВАН МАКАРЕНКО /imac@inbox.ru/, АНТОН КАРПИН /karpin@gameland.ru/







компьютера Toshiba Satellite M60-132 вряд ли станет. А вот переносной мультимедиа центр из этой модели получился очень неплохой, к тому же, с весьма скромным весом для 17-дюймового экрана – всего лишь 3.55 кг.

TOSHIBA QOSMIO F20-141

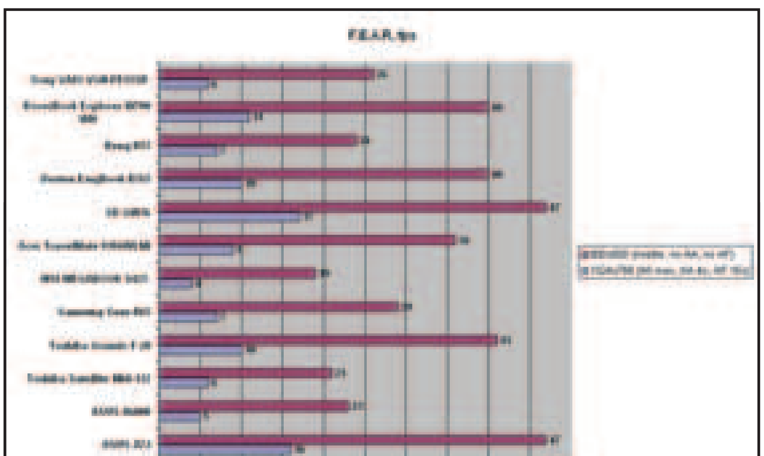
У этого ноутбука, пожалуй, самый лучший дисплей в нашем тестировании. Причем матрица с диагональю 15.4 дюймов визуально превосходит конкурентов практически по всем параметрам – как по яркости и контрастности, так и по углам обзора и цветопередаче. Установленная на лэптопе клавиатура радует отточенной механикой, пользоваться ею очень приятно, да и Ctrl на месте – в крайнем левом углу нижнего ряда. Неприятный момент раскладки – клавиша Windows оказалась перемещенной в верхний правый угол, что заставит переучиваться тех пользователей, кто привык к различным комбинациям, вроде Win+E (проводник) и Win+M (закрытие всех окон). На борту самого «пузатого» в нашем тесте лэптопа (толщина в закрытом состоянии – 4.3 см) обнаружено всего три порта USB (два справа и один сзади). Хотя главное в данной модели – ее мультимедийные возможности. В ноутбук встроен ТВ-тюнер, причем пользоваться им (как и DVD-проигрывателем) можно без включения Windows. Правда, Linux-подобная система не слишком уверенно ловит каналы, качество получаемой картинки в большинстве случаев было не на высоте. Поэтому для просмотра ТВ-программ советуем запускать тюнер из-под Windows с помощью сторонних программ (например, DScaler). Регулировать громкость можно большой серебристой «шайбой» в правой части рабочей панели или пультом ДУ из комплекта поставки – качество звука впечатляющее, разве что на максимуме установленные динамики Harman Kordon начинают достаточно сильно резонировать. Ноутбук оборудован видеокартой NVIDIA GeForce Go6600 на 128 Мбайт, процессором Intel Pentium M 760 (2 ГГц) и демонстрирует неплохую производительность – 41 fps в F.E.A.R. дают понять, что большинство новых игр окажутся этой модели по плечу. Кстати, несмотря на достаточно объемные габариты и большой экран, весит ноутбук всего на 300 грамм больше стандартных трех килограмм.

SAMSUNG R65

Деловитый новичок от Samsung облачен в классический для компании интеллигентный серебристо-черный «костюм». Царство прямых линий и углов нарушают лишь две круглые клавиши под экраном. Модель построена на базе новейшего чипсета Intel 945PM и комплектуется самым быстрым в нашем тестировании двухъядерным процессором Intel Core Duo T2500 с частотой 2 ГГц. Причем, как можно заметить по результатам в Battery Eater 05 Pro, два ядра, функционирующие на столь высокой частоте, расходуют энергию аккумулятора не быстрее, чем большинство ноутбуков с одноядерными CPU (87 минут). Лэптоп от Samsung оснащен 15-дюймовым широкоформатным дисплеем со «стеклянным» покрытием – качество изображения матрицы показалось нам вполне достойным, то же самое можно сказать и о звуковой системе, динамики которой размещаются под решеткой, около экрана. Видеоподсистема реализована на базе чипа NVIDIA GeForce Go 7400, которую можно отнести к решениям среднего уровня. Тут стоит отметить неплохие результаты в 3DMark05 (2070 баллов) и полновесные 45 fps в FarCry при разрешении 1204x768 точек. В тестах на F.E.A.R. Samsung R65 нельзя отнести ни к лидерам, ни к аутсайдерам: 29 fps при 800x600 – средние показатели среди испытуемых. Кнопки клавиатуры («Fn», увы, находится в нижнем левом углу) имеют достаточно четкую механику, тапчэд удобен и оборудован большими мягкими клавишами. Что касается разъемов USB, то тут придраться не к чему – на корпусе их оказалось сразу четыре штуки: два справа и два сзади.

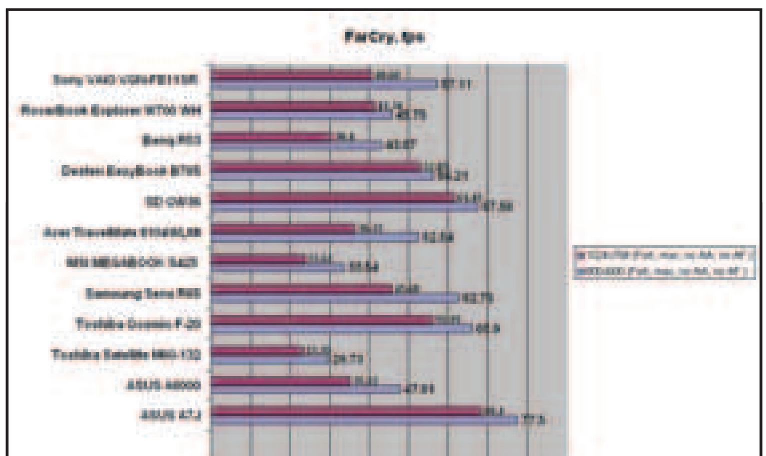
MSI MEGABOOK S425

Самый маленький участник нашего тестирования – «кроха» от MSI с 14-дюймовым (но тоже широкоформатным!) экраном и весом всего лишь в 2.1 кг. По яркости, контрастности и цветопередаче матрица с зеркальным покрытием вполне стандартна – тут никаких откровений нет. Строгий черный корпус с серебристой изнанкой приятно держать в руках, ничего не скрипит, клавиатура достаточно удобная, разве что кнопка «Fn» расположена по устаревающим «ноутбучном» канонам, от которых некоторые производители уже пытаются



F.E.A.R.

Максимальные 47 fps при разрешении 800x600 набрали сразу две модели – ASUS A7J, оснащенный ATI Mobility Radeon X1600, и SD QW36 с чипом X700.



FarCry

Красивый внешний вид не помог Toshiba Satellite M60-132. Маломощный адаптер ATI Mobility Radeon X600 SE привел его на последнее место.



SD QW36
★★★★☆
$1900



DESTEN EASYBOOK B765
★★★★
$1425



BENQ R53
★★★★
$1360

отходить – в крайнем нижнем левом углу. Тачпэд понравился меньше – не самая лучшая чувствительность, а также слишком узкие и тугие клавиши. Ноутбук оснащен процессором Intel Pentium M 730 с частотой 1.6 ГГц и оборудован отдельным графическим процессором (редкость для столь малых габаритов) NVIDIA GeForce Go 6200 с объемом памяти 128 Мбайт. Хотя его производительности слегка не хватает для совсем новых игр, вроде F.E.A.R, однако в FarCry мы получаем 33.54 fps, и если снизить настройки качества, то играть будет вполне комфортно. Завершая рассказ о MSI MegaBook S425, стоит отметить грамотное расположение разъемов (два USB справа, один слева, Lan-порт – сзади). Неплохо показал себя «малыш» и в испытаниях на время автономной работы под нагрузкой: 91 минута – один из самых высоких результатов в тесте.

ACER TRAVELMATE 8104WLMI

Клавиатура, изогнутая в «форме улыбки», заставит многих пользователей не раз и не два нахмуриться в процессе освоения лэптопа. Вероятно, конструкторы преследовали благие цели – снизить нагрузку на кисти рук. Однако эргономичность такого решения находится под большим вопросом, учитывая, что многие из нас даже в течение одного дня вынуждены пользоваться несколькими компьютерами (на работе, дома и так далее) с нормальной, прямой клавиатурой, и переучиваться каждый раз сложно. Тачпэд оборудован несколько жестковатыми клавишами и весьма интересной четырехпозиционной кнопкой, напоминающей аналогичные решения в мобильных телефонах. За счет сглаженных углов ноутбук выглядит очень тонким. Модель оснащена широкоформатным 15.4-дюймовым дисплеем – матрица, на наш взгляд, весьма стандартная по своим характеристикам, но все параметры визуально находятся в пределах нормы. Динамики, расположенные в торце передней панели, звучат громко и без сильных искажений, несмотря на невозможность разместить в таких нишах что-либо приличное. В лэптопе установлен процессор Intel Pentium M 760 на 2 ГГц (Dothan с двумя мегабайтами L2-кэша), а за графическую часть отвечает чип ATI Mobility Radeon X700 с памятью 128 Мбайт. Продемонстрированная TravelMate'ом производительность оказалось достаточно высока (36 fps в F.E.A.R.), а вот время работы разочаровало – всего лишь 70 минут при максимальной нагрузке. Расположение разъемов нам показалось очень удобным – три порта USB находятся справа, а еще один – слева. Многих наверняка заинтересует и наличие цифрового выхода на монитор.

SD QW36

Своим выдвинутым вперед «волевым подбородком» конструкция этого ноутбука напоминает новинки от ASUS. Тут все тоже не случайно – открытое пространство занимают клавиши управления плеером, позволяющие «жонглировать» музыкальными трэками в «сложенном» состоянии, и сегментный дисплей с яркой оранжевой подсветкой. Как и в случае с ASUS A6000, крышку держат две надежные защелки, но одной рукой их не открыть. Клавиатура удобная, с негромкими, четкими клавишами и «правильным» Ctrl в левом нижнем углу. Кроме того, стоит отметить разный цвет буквенных наклеек, отвечающих за кириллицу и латинский алфавит. Многие производители жертвуют этим ради того, чтобы избежать лишней пестроты, а ведь печатать так гораздо проще. На корпусе лэптопа установлены четыре разъема USB – по два слева и сзади. Мультиформатный DVD-рекордер расположен слева, а нагретый воздух выдувается справа – при работе с мышью кому-то может не понравиться дополнительная вентиляция правой руки. Что произвело на нас впечатление, так эта производительность новичка от компании SD. «Сладкая парочка» из процессора Intel Pentium M 2.26 ГГц и графического чипа ATI Mobility Radeon X700 на 256 Мбайт набрала в 3DMark05 целых 2800 баллов и 67.56 fps в FarCry – второй результат в нашем тесте. Что касается F.E.A.R., то тут SD QW36 умудрился опередить на 1 fps даже ASUS A7J в тяжелом режиме (17 fps) и повторил результат при разрешении 800x600 точек (47 fps).

DESTEN EASYBOOK B765

В Desten EasyBook B765 вряд ли можно влюбиться с первого раза. Вместо него в корпусе «типового» дизайна мог «жить» любой лэптоп от других производителей (например, Aopen 1559 1559-JL). С другой стороны, подобный универсализм имеет и свои плюсы для покупателя EasyBook B765 – неудачная конструкция вряд ли стала бы популярной у разных сборщиков. Однако, при этом, эргономику устройства очень сложно однозначно оценить. Выдвигающийся вперед пишущий DVD-привод нам понравился – в некоторых случаях это удобнее бокового расположения. А вот клавиатура и тачпэд оставили не совсем приятное впечатление – клавиши первой и панель под кнопками слишком «мягкие», а у второго они недостаточно чувствительные. Кроме того, все три разъема USB находятся сзади, что не совсем удобно. Пропорции 15-дюймового дисплея на этом ноутбуке классические – 4:3, что в последнее время уже становится редкостью. Максимальное разрешение 1440x1050 точки понравится пользователям, работающим в графических html-пакетах. Людям же с плохим зрением и тем, кто много читает и печатает, шрифт может показаться мелковатым. Приятное мультимедийное дополнение – крутящийся регулятор громкости звука на левом торце корпуса.
Но что интереснее всего – под скромной внешностью лэптопа скрывается очень быстрая система. Связка из процессора Intel Pentium M 750 1.86 ГГц и графического чипа NVIDIA GeForce Go 6600 позволяет достойно играть не только в FarCry (56.21 fps), но и в F.E.A.R (40 fps на 800x600). При этом по времени работы с максимальной нагрузкой Desten EasyBook B765 легко опередил почти всех участников – и с результатом 110 минут занял второе место.

BENQ R53

«Конек» этого ноутбука – скоростная матрица с диагональю 15.4 дюйма. Заявленное время отклика этой широкоформатной (1280x800 пикселей) панели составляет 16 мс. И хотя мы не проводили специальные замеры латентности жидких кристаллов, дисплей Benq R53 действительно быстр – смазываний картинки не было заметно даже в самых стремительных сценах из FarCry. Стоит отметить также неплохо настроенную цветопередачу, а вот запас по яркости и углам обзора не так велик, как хотелось бы.
В дизайне Benq R53 сочетается строгая расцветка (черный корпус и темно-синяя крышка) и плавные линии, а пластик высокого качества добавляет положительных эмоций. Эргономика на высоте –



SONY VAIO VGN-FE11SR
★★★★☆
$1800

ЖЕЛЕЗО

ИГРА ПОД ОТКРЫТЫМ НЕБОМ

ИВАН МАКАРЕНКО /imac@inbox.ru/, АНТОН КАРПИН /karpin@gameland.ru/



ASUS A7J
★★★★★
$2000

фильмов. Клавиатура с хорошей механикой клавиш и наличием редкого для ноутбуков цифрового блока также оставила самые приятные впечатления. Разъемов USB всего лишь три штуки, но размещены они удобно – два справа и один слева. Лэптоп оборудован процессором AMD Turion 64 MT-30 с тактовой частотой 1.6 ГГц и видеокартой ATI Mobility Radeon X700 (256 Мбайт), что позволило W700 войти в пятерку лидеров встроенного в F.E.A.R. бенчарка – 40 fps. Время работы от батареи под нагрузкой у данной модели укладывается в средние показатели для большинства участников теста (83 минуты), при этом вентилятор работает тихо, а нижняя панель нагревается в меру. Стоит похвалить конструкторов и за массу столь габаритного устройства – RoverBook Explorer W700 WH весит 3.5 кг.



ROVERBOOK EXPLORER W700 WH
★★★★★
$1460

клавиатура оснащена в меру тугими и четкими кнопками, работать с ней удобно. Не меньших комплиментов заслуживает и тачпэд с большими и легкими клавишами. Часто используемые разъемы USB расположились парами справа и слева (такое решение можно только приветствовать), а сетевой порт поместился сзади. Производительность встроенного графического адаптера ATI Mobility Radeon X600 достаточна для FarCry, но для F.E.A.R. эта видеокарточка уже слабовата (24 fps при 800x600 и среднем качестве), хотя на минимальных настройках количество кадров и тут будет приличным. Днище ноутбука очень мало нагревается даже во время игры (чуть теплое на ощупь), а вот время автономной работы при максимальной нагрузке находится на среднем уровне – 81 минута.

ROVERBOOK EXPLORER W700 WH

Гигант из черной пластмассы от Rover на первый взгляд не столь изящен, как два других ноутбука с 17-дюймыми экранами (от ASUS и Toshiba). Но чем больше работаешь с Explorer W700 WH, тем сильнее он нравится. Модель оснащена очень неплохой 17.1-дюймовой матрицей – на высоте как яркость экрана, так и углы обзора. И к звуку придраться сложно – серьезные искажения слышны лишь на очень большой громкости, а запас по мощности вполне достаточен для просмотра

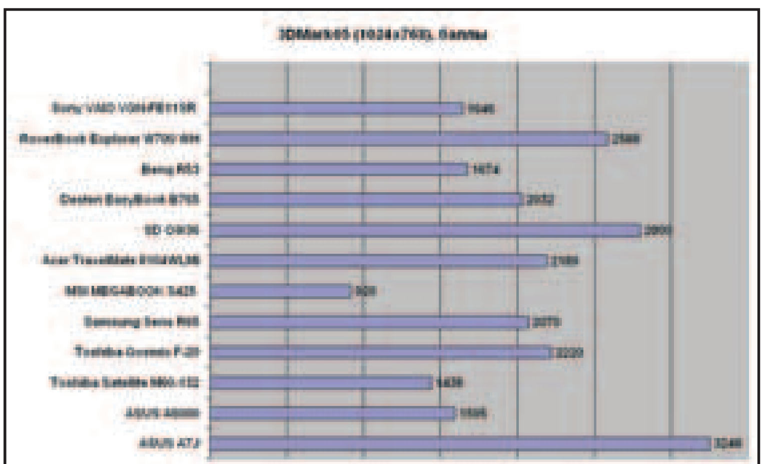
SONY VAIO VGN-FE11SR

Стильный и мгновенно очаровывающий своим дизайном ноутбук. Пластик светлых оттенков, выверенные линии корпуса, небольшая толщина – все это чем-то напоминает продукцию Apple и выглядит невероятно привлекательно. Однако внешний вид – не единственное достоинство VAIO VGN-FE11SR. Модель оборудована двухъядерным процессором Intel Core Duo T2400 с частотой 1.8 ГГц и видеокартой NVIDIA GeForce Go7400 с объемом памяти 256 Мбайт. Оценивая производительность, как и в случае с моделью Samsung Sens R65 (с похожей начинкой), следуют отметить блестящие результаты в FarCry – при разрешении 800x600 почти достигается желанная планка в 60 кадров в секунду (57.11 fps). Клавиатура «Соньки» – еще один повод для разговора: приятные на ощупь низкопрофильные кнопки не только смотрятся оригинально, но и отличаются качественной, упругой механикой с четкой реакцией на нажатие. Ноутбук оснащен широкоформатной матрицей X-black с двумя лампами и диагональю 15.4 дюйма – качество изображения очень хорошее и цвета насыщенные, присутствует на поверхности экрана и фирменное стеклянное покрытие XBRITE-HiColor. Для тех, кто любит играть по сети, переговариваться и наблюдать своего партнера в отдельном окошке, в данной модели понравится встроенная web-камера Motion Eye с микрофоном.

Но главный сюрприз Sony VAIO VGN-FE11SR преподнес в тесте на длительность автономной работы. Мы не ожидали, что какой-либо участник опередит целый ряд конкурентов вдвое, однако повторный замер показал практически те же значения (167-168 минут). Причем согласно рекомендациям создателей Battery Eater 05 Pro, как и в предыдущих случаях, все фирменные и стандартные энергосберегающие утилиты и опции были отключены.

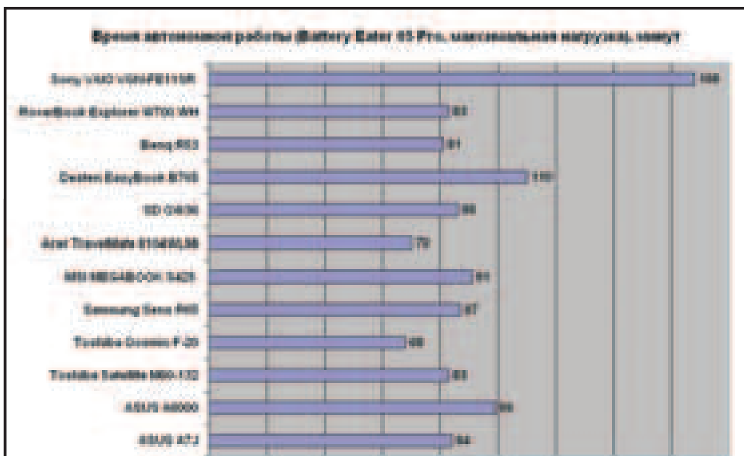
ВЫВОДЫ

Новейший графический адаптер ATI Mobility Radeon X1600, отличный 17.1-дюймовый экран, двухъядерный процессор Intel Core Duo T2400, стильный внешний вид, встроенная веб-камера, ТВ-тюнер – все это позволяет нам отдать награду «Выбор редакции» модели ASUS A7J. Ноутбук от отечественного производителя Rover Computers продемонстрировал самый высокий КПД – при цене в $1460 вы получаете довольно «шуструю» начинку (в F.E.A.R с 40 fps – четвертый результат) и 17-дюймовую матрицу. В итоге «Лучшая покупка» достается RoverBook Explorer W700 WH. Отдельных комплиментов заслуживает Sony VAIO VGN-FE11SR, проигравший сегодняшним лидерам в игровых тестах, но отличающийся при этом рекордным временем автономной работы и наиболее передовым дизайном. ■



3DMark 05

Безусловный лидер в этом тесте – ASUS A7J, в чем явная заслуга новейшего графического адаптера. Семейство Radeon X1600 всегда показывало отличные результаты в 3DMark.



Время автономной работы

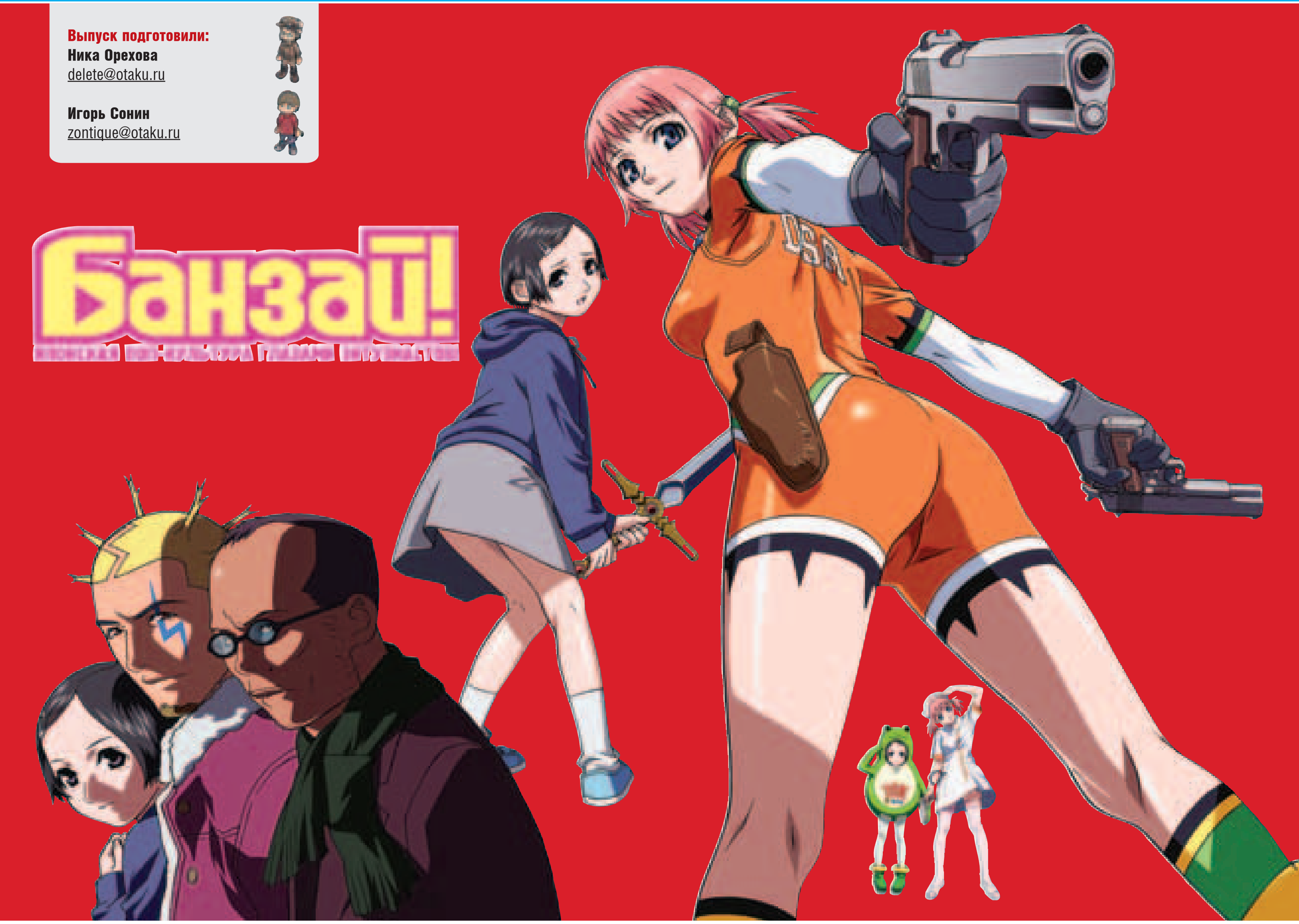
Впечатляющий отрыв Sony с двухъядерным процессором на фоне показателей остальных соперников, уложившихся в диапазон от 68 до 110 минут.



КРИСТИНА
НИКА
3 МЕСЯЦА ПРЕМЬЕР НА ТНТ
ТЁТЯ ПОЛЯ
ДИАНА
В УНИКАЛЬНОМ ТЕЛЕВИЗИОННОМ ПРОЕКТЕ
НАСТОЯЩИЙ МУЖЧИНА
ОН УЗНАЕТ, ЧТО ЧУВСТВУЕТ ЖЕНЩИНА...
С 14 АПРЕЛЯ
КАЖДУЮ ПЯТНИЦУ
20:00
ТНТ
WWW. TNT-TV.RU
Лицензия ЗАО «Интерфакс ТВ» на осуществление телевизионного вещания Серия ТВ №9047 от 23.06.2005, выдана Россохранкультуры.

Выпуск подготовили:
Ника Орехова
delete@otaku.ru

Игорь Сонин
zontique@otaku.ru



■ **Аниме:** Mezzo: Игра со смертью (Mezzo DSA) ■ **Режиссер:** Ясуоми Умецу, 2004 ■ **Студия:** ARMS ■ **Издатель:** MC Entertainment ■ **Наш рейтинг:** ★★☆☆☆

Режиссер Ясуоми Умецу, автор скандальной OVA «Mezzo Forte: Красотки-головорезы», известен многим как пошлый порнограф. В то время как остальные считают, что на самом деле Умэцу – прирожденный мастер боевика, который особо тонко чувствует именно экшн-жанр. А откровенные вставки сексуального характера в его фильмах будто бы попали туда даже почти случайно, по какому-то неведомому стечению обстоятельств, словно бы снятые для нужд финансирующих проекты режиссера студий. Специфических таких студий, занимающихся в основном выпуском кино про «это», да не просто про «это», а чтобы «так», «эдак» и еще «о да, вот так и с подковырочкой». Все остальное же его фильма – сплошное эстетствование на предмет рек крови, дымящихся стволов и отрубленных конечностей. Дескать, этот ваш Умецу – почти Тарантино, любитель чернухи и фарса (а что, тоже искусство). Но, к сожалению ли, к счастью ли, речь пойдет вовсе не о насилии и не о драматичных шедеврах. Даже не о шедеврах с налетом пошлости, таких, как «Кайт – девочка-убийца» или седьмая новелла в широко известной хентайной эпопее Cool Devices (под названием Yellow Star, если дорогой читатель в подходящем возрасте). Речь пойдет даже не о самой Mezzo Forte, а о ее сиквеле – сериале «Mezzo: игра со смертью», изданном давеча компанией MC Entertainment на радость потребителю.

Старые знакомые возвращаются – с шумом, с грохотом и пальбой. Юная Микура, сотрудник маленького, но очень гордого детективного агентства DSA, в легкую, как два пальца об асфальт, расправляется с бандой зловещих гангстеров. Походя Микура спасает от неминуемой и очень жестокой гибели неприкаянную школьницу Асами, прогуливающуюся поблизости. Те-



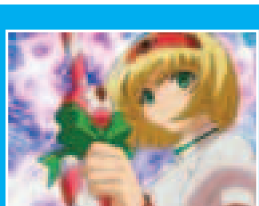
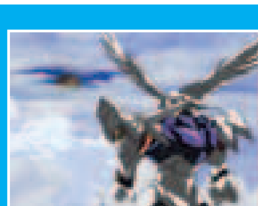
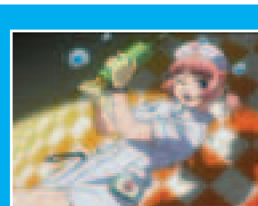
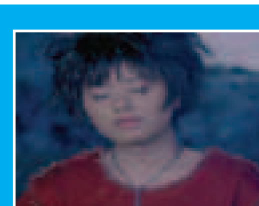
ВСЕ САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ ПРОИСХОДИТ В ПЕРВЫХ ЭПИЗОДАХ СЕРИАЛА. ДА И АНИМАЦИЯ В НИХ ЗНАЧИТЕЛЬНО БОЛЕЕ ЖИВАЯ.

В НЕБЕ АНГЕЛОЧКИ ЛЕТАЮТ ПО ЦВЕТОЧКАМ…

Если во время просмотра «Mezzo: игра со смертью» вам казалось, что растроганные, задвигающие за жизнь, любовь и справедливость персонажи вот-вот пустятся в пляс и запоют что-нибудь протяжное, как в индийских фильмах – это вам не просто казалось. Так и есть, драматичнее сериала свет не видывал. В OVA «Mezzo Forte: красотки-головорезы», события которой предшествуют сериальным, все совсем иначе. Пока прочие мэтры аниме-индустрии злоупотребляют выдумками про постапокалиптическое будущее, Ясуоми Умэтсу методично и со знанием дела крошит, режет и сечет. Например, красотка Микура в сопровождении знакомцев Харады и Курокавы зарабатывает на хлеб не столь благородно, как впоследствии, а по-простому: шантажом, похищениями и прочими аферами. Ко всеобщему несчастью, в один не самый прекрасный момент, Микура становится объектом мести другой красотки – Момоми, балованной дочери мафиозного босса. Далее в программе: горы трупов, сиськи и письки, толстые стволы и прочие прелести. В общем, «страх, мрак, грязь и ничего человеческого». Уберите детей от голубых экранов.



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете опенинг свеженького OVA-сериала Dai Mahou Touge; клип Priceless, смонтированный из сцен аниме RahXephon на композицию Priceless группы Copeland; российский трейлер телесериала «Mezzo: игра со смертью»; музыкальный клип на композицию Suteki da ne в исполнении Rikki. Песня звучала в видеоигре Final Fantasy X.

перь Микура на веки вечные становится объектом обожания невинной девочки – все оставшиеся серии эта дуреха, не неся особой смысловой нагрузки, будет бродить вокруг да около, пытаясь вторгнуться в невероятные делища, каковыми станет заниматься троица бедовых детективов: отставной полицейский, любитель макарон, мозг «Детективного спецагентства» DSA папаша Куро; припанкованный оболтус с голым торсом и кретинской прической, главный по гаечным ключам и паяльникам, Харада; и, так сказать, мышца, мускул и ударная сила компании, девица Микура. Они по-прежнему готовы за небольшие деньги выполнить любую безумную работу, от которой откажется полиция или крутые агентства. И работа не заставит себя ждать. Тринадцатисерийный Mezzo снят Ясуоми Умэцу для телевидения, и этим все сказано. Никаких вам откровений. Никакой, конечно же, порнографии. Будем честны, никакого приличного фан-сервиса на протяжении всего сериала, за исключением разве что не по годам сисястой Микуры. С резней тоже пришлось поужаться – формат не позволяет. «Игры со смертью» будут, но именно игры, не больше. Сожалеем, но все остальное тоже оставляет желать лучшего, а



ХУДОЖНИКИ ARMS ОЧЕНЬ ЛЮБЯТ ПОЗУ «СЗАДИ, ЧУТЬ НАГНУВШИСЬ». СКОЛЬКО ТАКИХ ДЕВОЧЕК ВЫ СМОЖЕТЕ НАЙТИ НА ЭТОМ РАЗВОРОТЕ?

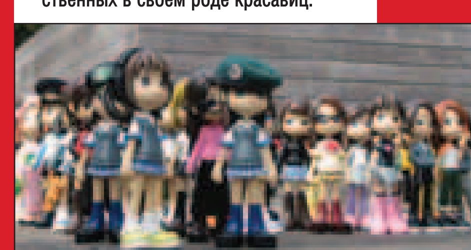
SUPER ShortNews Turbo EX EDITION

Вас приветствует нерегулярная рубрика «японская фигня по мотивам «Евангелиона»! Что у нас было в прошлом выпуске? Кажется, духи с ароматом Аски или Рей и флакончиком в форме пилотской капсулы? Или кроссовки с логотипом NERV? Не важно. Важно, что это далеко не конец. Теперь Gainax анонсирует… велосипед Eva 01, раскрашенный в фирменные цвета «Евангелиона» Синдзи. Он мог бы стать вашим за 44 тысячи йен (10 тысяч рублей), если бы сетевой магазин Evangelion Store отправлял товары за границу (чего он не делает). Так что нам с вами, длинноносым северным варварам, остается только смотреть картинки по адресу http://bike.eva01.jp и завидовать.





Рынок околоанимешной продукции в Японии настолько велик, что теперь токийские компании делают не только фигурки на основе аниме, но и аниме на основе фигурок. Видите замечательных девчонок на фотографии? Это сверхпопулярные фигурки из серии Pinky Street (или просто Pinky) от компании Vance. Всего существует 15 «базовых» типов Pinky, причем волосы, лицо и одежду на каждой можно менять как угодно, чем активно пользуются японцы-энтузиасты, создавая единственных в своем роде красавиц.



Super ShortNews Turbo EX Edition

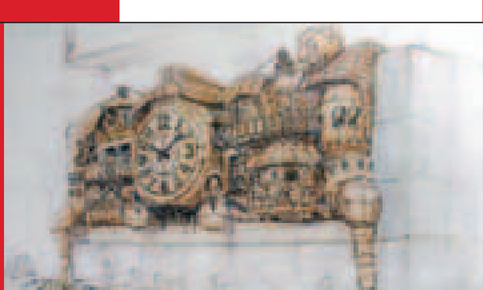
Крупные компании не отстают. Например, были выпущены Pinky по мотивам «Евангелиона» и Tenjou Tenge. А теперь студия Gonzo, авторы «Изгнанника», взялись за аниме: сериал Pinky:St. стартует в этом году. Обещаем следить за развитием событий.

Апрель в Японии означает начало не только нового учебного года, но еще и нового аниме-сезона. Студии наперебой объявляют о планах на будущее, но мы пока обратим внимание только на 24-серийный хоррор Chevalier D'Eon («Шевалье д'Эон») от Production I.G, авторов Ghost in the Shell и Blood+. В аниме будет показана полная приключений жизнь известного французского придворного восемнадцатого века. Шевалье д'Эон, чиновник, интриган и шпион, прославился на всю Европу тем, что первую половину жизни прожил как мужчина, а вторую – как женщина. Только после его смерти вскрытие установило, что шевалье все-таки был мужчиной. Аниме, однако, не будет обращать внимание на душевные метания героя – в мультипликационной версии шевалье д'Эон охотится на монстров, терзающих честный французский люд. Дата премьеры пока не известна (рискнем предположить – ноябрь?). Ни одного кадра из аниме показано не было, зато у нас есть настоящий портрет шевалье и его изображение из манги Chevalier D'Eon. Одно лицо.



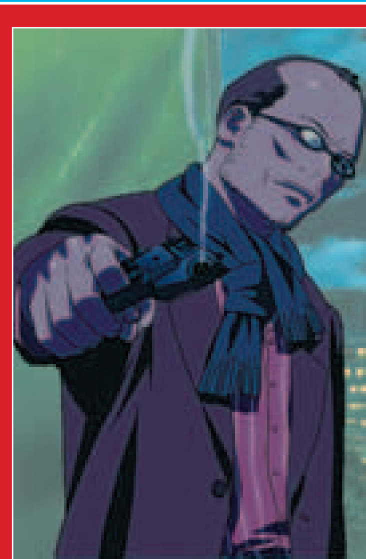


А прославленный режиссер Хаяо Миядзаки не терял времени и сделал дизайн… часов. Вот такая избушка на курьих ножках размером десять на двадцать метров будут установлена на башне Nippon Television в Токио в середине июля.









чувства вызывает несколько противоречивые. Вас ожидают аляповатые цвета, практически полное отсутствие характеров у персонажей, и, конечно же, традиционная копеечная анимация, столь характерная для преобладающего большинства телевизионных сериалов, в которых красивые боевые сцены заканчиваются после первого или, если очень повезет, второго эпизода.

И странноватый сюжет вас тоже ждет – содержание отдельных серий варьируется от детективного до мистического, а то и маразматического. Террористы и наемные убийцы? Придется воевать с психическим парикмахером. Заниматься в детективы к жизнелюбивому привидению. Сражаться с воинствующей лесбиянкой из Микуриного прошлого. Поминать всуе несчастно влюбленных андроидов из Харадиного прошлого. Выкидывать в окно обольстительного киборга. Приключаться во сне с плюшевыми щупальцами. Спасти, наконец, землю от нашествия инопланетян!

В общем, полный бред, и все элементы плохого фантастического кино восьмидесятых «в одном месте». К сожалению же, можно пересказать содержание каждой серии и не оказаться в убытке – сюжет не настолько захватывающ, чтобы хотелось знать, что же будет дальше. Серии разрознены, сквозная идея отсутствует, страсти не колются-колются, да не накаляются. И самым сильным, как мы подозреваем, сценарным переживанием становится закономерная финальная расправа некогда робкой школьницы, подучившейся самообороне, с крутыми одноклассницами. А может быть и вовсе сцена разоблачения грязного адюльтера популярной нимфетки и начальника полиции, давнего обидчика экскопа Куро. С последующими сценами мести и большим бадабумом в самом конце, когда все взлетает на воздух. И вот тут-то, к чести Ясуоми Умэцу, уже не кажется, что нудное соплежуйство никогда не кончится. И слава Богу, потому что режиссер, как уже было сказано в самом начале, не абы кто, а действительно мастер боевика, и уж что-что, а бадабумы у него выходят знатные, все честь по чести. Да и плохим фантастическим кино в восьмидесятых, помните, как упивались? Поэтому с нахальной, но все же уверенностью можно сказать, что из Mezzo вышел если не заурядный, то (будем же на сей раз мягкими и великодушными, пусть мы и очень пристрастные зрители) добротный детектив. Ровно на один просмотр. После – можете спокойно подарить его кому угодно. На день рождения или просто так. ■

Внимание! Конкурс!

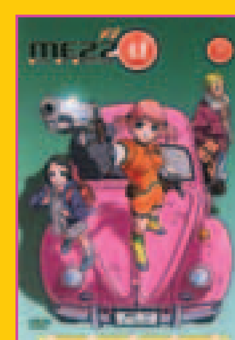
«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает первый диск с аниме «Mezzo: Игра со смертью» в коллекционном боксе. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 мая.

Вопрос:

Кого из этих персонажей не было в телесериале Mezzo?

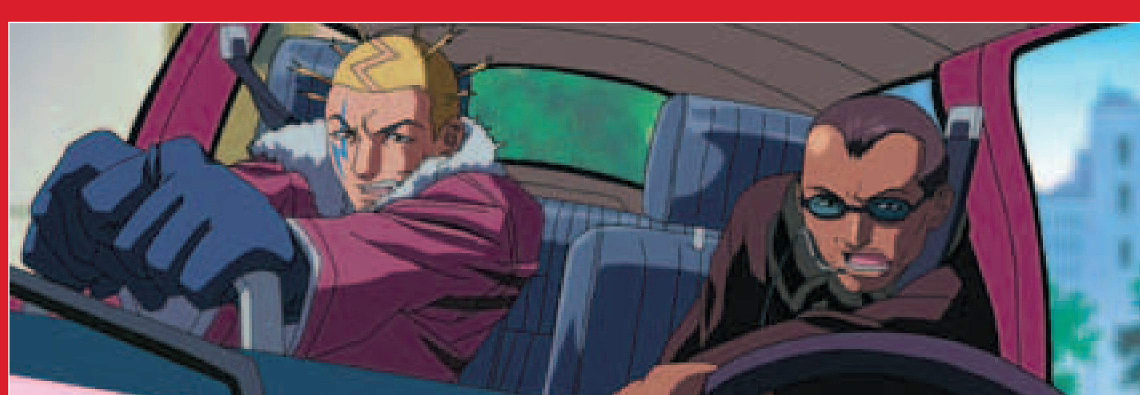
1. Инопланетных пришельцев.
2. Улыбчивых пиратов.
3. Кавайных медсестер.

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке). E-mail: banzai@gameland.ru



Очередной Победитель!

DVD с аниме «Могила светлячков» получает Вячеслав Тетерятников из Южно-Сахалинска. Япония принесла США извинения, но только за то, что не успела вовремя объявить войну.



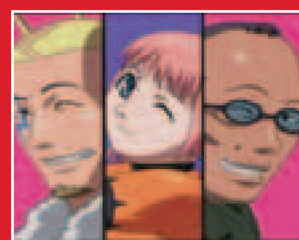
Mezzo: Игра со смертью. Диск 1

■ **Режиссер:** Ясуоми Умецу, 2004 ■ **Наш рейтинг:** ★★☆☆☆ ■ **Регион: Россия**



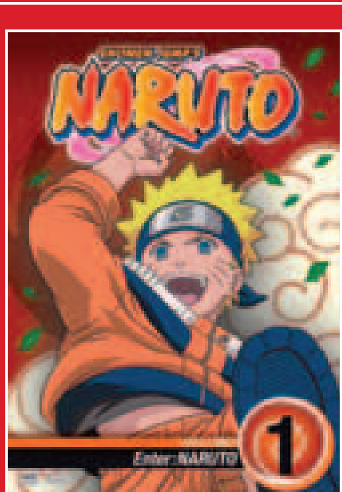


О, пресвятая дева Мария! МС Entertainment никогда не славилась своими DVD-меню, но самопальная прыгающая Микура, встречающая зрителя – это просто унизительно. Любое, самое аскетичное меню было бы в сто раз уместнее этого анимационного кошмара. Впрочем, это единственный крупный просчет авторов. В остальном – вполне себе обычный диск в духе МС Entertainment: русский и японский звук в формате 5.1, субтитры только на русском языке. На первом DVD уместились пять эпизодов (на втором и третьем – по четыре) и скромный набор бонусов – трейлеры и галерея обложек. Также первый диск «Mezzo: Игра со смертью» можно купить в оранжевом картонном боксе, куда потом аккуратно уместятся два оставшихся DVD сериала.



Naruto. DVD 1: Enter Naruto

■ **Режиссер:** Хаято Дате, 2002 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★☆ ■ **Регион: США**



Прощай, «Наруто», мы будем тебя помнить. Здравствуйте, хамские американские DVD с одной только англоязычной звуковой дорожкой и «исправленным» уровнем насилия. Цензоры прошлись по Naruto далеко не так ретиво, как по One Piece: почти вся история оранжевого ниндзя осталась нетронутой, переработаны были только слишком жестокие для десятилетней публики сцены: например, с участием Гаары или финал битвы с Забузой. На диске записаны первые четыре серии, а сам DVD можно заказать в Сети всего за 14 долларов США (немногим дешевле 400 рублей). Альтернатива? Только японские диски, которые стоят в два раза дороже, вмещают всего три серии и вообще лишены каких-либо субтитров. Словом, при таком раскладе российским поклонникам сериала остается только довольствоваться фэнсабами.



Idaten Jump 1. Volume 1

■ **Режиссер:** Такаюки Хамана, 2005 ■ **Наш рейтинг:** ★★★☆☆ ■ **Регион: Япония**



Когда японцы снимали аниме про черепашек-ниндзя, они научили Шредера превращаться в гигантского Черного Меха-Шредера, а у каждого из «юных мутантов» появилась супер-форма. Все почему? Потому что производителям игрушек надо было продавать много разных фигурок. К счастью, черепашки-ниндзя не имеют отношения к велосипедному аниме Idaten Jump. Зато производители игрушек имеют. Телесериал Idaten Jump был снят с одной целью – продвинуть в народ одноименную коллекцию игрушек. Невозможно всерьез воспринимать историю юного любителя маунтен-байка, который попадает в параллельный мир, где настоящие мужчины выясняют отношения только посредством «Идатен Батору» – гонки на игрушечных велосипедах. Теперь, чтобы вернуться в наш мир, он должен собрать десять значков! Ах, как увлекательно.



20 апреля
РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

«V» значит Вендетта
V for Vendetta

Автор:
Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru



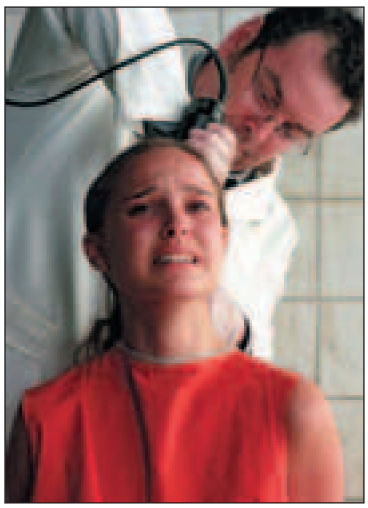
■ РЕЖИССЕР: Джеймс Мактиг
■ ЖАНР: экшн/фантастика/триллер

■ В РОЛЯХ:
Натали Портман, Хьюго Уивинг, Стивен Реа, Стивен Фрай, Джон Херт

Хотите насладиться «Вендеттой» сполна? Тогда приготовьтесь к тому, что ровно половину экранного времени вам придется слушать монологи. Прежде всего, проповеди мистера «Ви» и пропагандистские спичи неофюрера Адама Сатлера. Вряд ли это можно назвать минусом фильма... Просто будьте готовы.

2020 год. Распространение опасной эпидемии привело к тому, что Великобритания осталась единственным «здоровым» островком на зачумленной планете. Власть в стране перешла в руки фашиствующего диктатора, пообещавшего народу безопасность в обмен на свободу.

16-летняя Иви Хаммонд, оказавшаяся на улицах Лондона во время комендантского часа, попадает в руки полиции. От расправы ее спасает неизвестный в маске Гая Фокса. Харизматичный «Ви» не только мастерски владеет ораторским искусством, но и, когда необходимо, подкрепляет свою способность убеждать ударами отточенных клинков. Узнав об истинных намерениях «Ви», Иви становится его правой рукой. Их цель – свержение деспота и уничтожение тирании...





Футуристическая дистопия (утопия наоборот) V for Vendetta была создана Аланом Муром и Дэвидом Ллойдом в самом начале 1980-х. Комикс претендовал на звание высокоинтеллектуального чтива, ведь в нем авторы поставили не на художественный стиль или дизайн, но на идеи, зачастую смелые и провокационные. Мур и Ллойд создали тоталитарное будущее, в котором люди превращены в безликую массу, беспрекословно подчиняющуюся воле Вождя. Ясное дело, что находится человек, который бросает вызов Системе и террористическими методами готовит переворот.

Ничего странного нет и в том, что на экранизацию «Вендетты» долгое время никто не покушался – уж слишком сложен и глубок был первоисточник.



А потом появились братья Вачовски. Отказавшись от режиссуры, они взяли на себя продюсирование, а на роль постановщика наняли Джеймса Мактига, в качестве помощника режиссера бок о бок работавшего с Ларри и Энди над всеми «Матрицами». Впрочем, это решение породило массу слухов – многие поклонники таланта Вачовски убеждены, что братья самостоятельно осуществляли постановку.

Как бы то ни было, «Вендетта» в американском прокате уже получила самые восторженные оценки как критиков, так и зрителей. Новый фильм более прост и прямолинеен, чем изощренная «Матрица», но не нужно обольщаться – авторы расставили в «Вендетте» иные акценты, и, чтобы получить от похода в кино все и сполна, зрителю придется не только наслаждаться стилем и драйвом, но и тщательно вникать в суть многочисленных диалогов. Тем не менее, «Вендетта» не превращается в «говорильню»: картина Мактига тонко сбалансирована, и вздремнуть вряд ли удастся (чего стоят только превосходные файтинг-сцены). Итого: умный, тонкий, стильный и одновременно динамичный фильм. Поклонникам оруэлловского «1984» посвящается. ■

КИНОФАКТЫ

Проверено на «Матрице»
Будучи большими знатоками оригинального комикса, братья Вачовски еще в 90-х годах набросали основы сценария для будущей экранизации. Более того – несколько сюжетных линий оттуда позже перекочевали в «Матрицу»!

Никто, кроме Портман
Перед тем как образ главной героини был отдан на откуп Натали Портман, на роль Иви претендовали Скарлетт Йоханссон и Брайс Даллас Ховард. Чтобы выработать английский акцент, Портман приходилось ежедневно заниматься со специально приглашенным преподавателем.

Памяти Гая Фокса
Первым теглайном фильма было «Remember, remember, the fifth of November...» – первая строчка в «Молитве у костра». Ее читают во время празднования ночи Гая Фокса.

240 секунд
При свете дня городские власти разрешали киношникам останавливать дорожное движение британской столицы всего лишь на… 4 минуты.

Итоги новогодних конкурсов 2

В этом номере мы подводим итоги еще семи новогодних конкурсов. С последними тремя разберемся в следующем. Обещанного, как известно, ждут три года. Что ж, мы раздадим оставшиеся новогодние подарки гораздо раньше – в мае. И не зря же мы до сих пор не выкидывали нашу редакционную елку!



КОНКУРС «НОВЫЙ ГОД В СТИЛЕ «СИ»

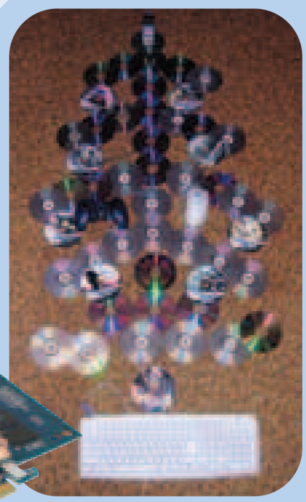
Фотографии с Нового года в стиле «СИ» прислало немало читателей, но зачастую они устраивали обычную вечеринку, на которой зачем-то читают наш журнал. Иногда – со спецэффектами. Зато Кристина Сорокина с Украины сделала настоящую новогоднюю елку из папиных дисков с играми! Так держать!

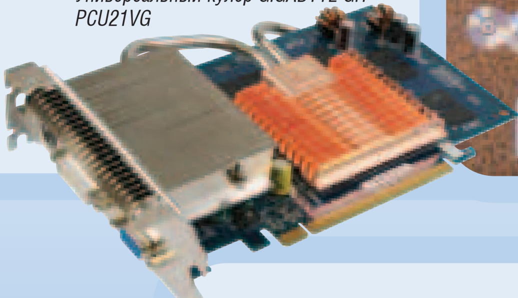
1 место:
Кристина Сорокина, г. Харьков (Украина)
Бесшумная видеокарта GIGABYTE-GV-NX66T256DE (GeForce 6600 GT)

2 место:
Александр Годунов, Московская обл.
Бесшумная видеокарта GIGABYTE-GV-NX66128DP (GeForce 6600)

3 место:
Алексей Майоров, г. Мурманск
Роутер GIGABYTE GN-BR010

4 место:
Сергей Фролов, г. Москва
Универсальный кулер GIGABYTE GH-PCU21VG





ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ КОНКУРС

Когда мы готовили индустриальный конкурс, некоторые редакторы сомневались в способности читателей опознать по фотографиям аж пятерых разных японцев и одного Питера Мулине. Так вот, для настоящих поклонников «Страны Игр» это вовсе не проблема. Многие читатели даже присылали чуть ли не полную биографию каждого из представленных в конкурсе деятелей японской игровой индустрии. А вот Мулине многие перепутали с Сидом Мейером...

Победители:
- Абдулбасырова Лилия, г. Уфа
  PSP
- Петр Решеткин, г. Санкт-Петербург
  PS2
- Ваганов Александр, г. Оренбург
  PSP
- Дмитрий Щербаков, Московская обл.
  PS2

КОНКУРС «РАГНАПАТИ»

Здесь нужно было сочинить логотип и девиз всех двадцати профессиональных гильдий мира «Рагнарок Онлайн». Увы, конкурс не пользовался большим успехом у читателей, и в итоге мы выбрали только одного победителя. Ему достанется годичная подписка на игру на официальном сервере (http://www.raggame.ru) и мерчандайз.

Победитель:
Алексей Садыков, г Южно-Сахалинск
Подписка на год на MMORPG Ragnarok Online



СТРАНОВЕДЧЕСКИЙ КОНКУРС

Тут, напомню, надо было рассказать, какие из иллюстраций на странице имеют отношение к Канаде. Правильный ответ таков. Игры Jade Empire, SSX on Tour, Prince of Persia: Warrior Within и Def Jam Fight for NY разрабатывались в Канаде. «Блицкриг 2» и Spartan: Total Warrior – нет. Флаг принадлежит Ирану, и он не из той оперы. Многие участники конкурса, правда, строили целые теории относительно связи Ирана и Канады, а также выяснили, что «Блицкриг 2» в Северной Америке издавала компания Hip Interactive. Это не считалось за ошибку и даже шло в плюс.

1 место:
Заленский Павел, г. Тула
Видеокарта PowerColor X1800 XL

2 место:
Майстренко Дмитрий, г. Краснодар
Видеокарта PowerColor X800 GT



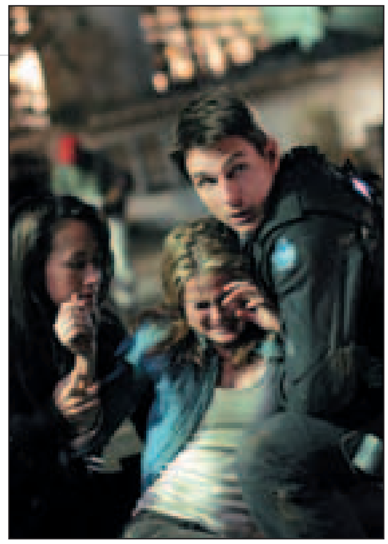
4 мая
РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

Миссия невыполнима 3
Mission: Impossible III

■ РЕЖИССЕР: Дж.Дж.Абрамс
■ ЖАНР: экшн/триллер

■ РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ:
Том Круз, Винг Реймз, Керри Рассел, Филип Сеймур Хоффман, Лоренс Фишберн

Рекламный ролик, прославляющий Тома Круза, или крепко сбитый летний боевик со звездным составом? Любое из предсказаний может сбыться.



«Конек» Итана Ханта – невыполнимые для обычных смертных секретные операции. На этот раз задача агента превратилась из абстрактного «защитить всех хороших людей» во вполне осязаемую проблему личной безопасности. Враги Ханта становятся умнее: если у агента нет уязвимых мест, почему бы не превратить в «слабое звено» кого-то из его родственников. Например, жену...
Что скрывается за скупостью синопсиса: невразумительность сценария или какой-то невероятный сюрприз? Задача почище загадок Оракула. Тем не менее, те из вас, кто отличается аналитическим складом ума, могут уже сейчас попробовать взвесить все «за» и «против». Среди козырей триквела: зарекомендовавшие себя Хоффман и Фишберн, огроменный бюджет ($150 млн., как минимум) и лучшие пейзажи планеты в качестве декораций. А на дно третью «Миссию» вполне могут утянуть Том Круз, чрезвычайно озабоченный промоушеном сайентологии (да и собственной персоны тоже), новичок в большом кино Абрамс и темная лошадка – сценарий. Кроме того, дурную службу будущему мегапроекту сослужили запинки организационного характера – постоянные переносы съемок, режиссерские перестановки, проблемы кастинга. Делайте ставки, господа! ■

КИНОФАКТЫ

Замахнулся на святое
Одним из архитектурных объектов из числа отобранных Крузом для съемок триквела было здание Бундестага (германский парламент). В мае 2004 года Круз официально запросил у руководства парламента разрешение на проведение «кинематографических работ» под 40-метровым стеклянным куполом Бундестага. Продюсеру было отказано. Президент парламента Вольфганг Тирсе вежливо заметил, что «здание не задумывалось как съемочная площадка, и мы не считаем должным подробно объяснять причины нашего решения».

Там, где сражались клингоны...
Студийные съемки третьей «Миссии» проходили в павильонах Paramount, известных тем, что до этого в течение 18 лет они использовались исключительно для съемок «Звездного пути».

■ 2005 ■ Vox Видео ■ 1,33:1 ■ DD 5.1 – русский (синхрон), английский ■ субтитры – нет ■ бонусы – ролик к фильму «Сволочи»

Спуск
The Descent

■ РЕЖИССЕР: Нейл Маршалл
■ ЖАНР: хоррор/триллер

■ В РОЛЯХ:
Шона Макдоналд, Натали Мендоса, Алекс Рейд, Саския Малдер, МайАнна Беринг, Нора-Джейн Нун

Шестеро подружек, «подсевших» на экстремальные виды отдыха, отваживаются на спуск в неисследованные пещеры. Не все вернутся из воскресной прогулки по катакомбам. Ну, вы ведь и сами догадываетесь...
Своим вторым полнометражным фильмом Маршалл доказал, что успех «Псовоинов» (Dog Soldiers) случайным не был. Почти животный страх не улетучивается и при домашнем просмотре, а несколько затянутое начало вполне компенсируется адреналиновым гейзером второй половины фильма.

ДИСК
Насыщенный черный цвет, озаряемый сполохами фальшвееров и лучами фонарей – для спелеологического хоррора большего и не нужно. Обе аудиодорожки проработаны аккуратно, однако оригинальный звук все же более глубок и детализирован. И не трудитесь искать на диске «Фильм о фильме», который упоминается на обложке издания, – его там нет. ■



■ 2005 ■ West Video ■ 2,40:1 (анаморф) ■ DD 5.1, русский (дубляж), английский, DTS, русский (дубляж) ■ субтитры – русские ■ бонусы – дополнительный диск: подборка трейлеров, документалка о Домино Харви, фильм о режиссуре Тони Скотта, удаленные сцены, «На съемочной площадке»

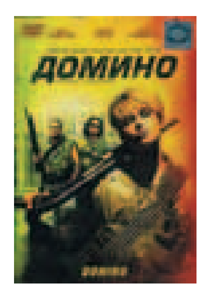
Домино (2 DVD)
Domino

■ РЕЖИССЕР: Тони Скотт
■ ЖАНР: криминальный экшн

■ В РОЛЯХ:
Кира Найтли, Микки Рурк, Эдгар Рамирес

Жизнь Домино Харви – лучшая иллюстрация рок-н-рольного мотто «Живи быстро – умри молодым». Дочь известного голливудского актера, подающая надежды топ-модель Харви, решила сделать себе имя далеким от шоу-бизнеса способом – она подалась в охотники за головами...
Яркая, «кислотная» (по операторскому решению) картина Тони Скотта не отличается психологизмом, но по части прорисовки персонажей и накалу действия даст фору многим блокбастерам 2005-го. Не шедевр, но работа из разряда «нужно увидеть».

ДИСК
О качестве изображения судить трудно – для начала предстоит разобраться: где задумка Скотта, а где ляпы оцифровщиков. А вот если хотите услышать идеальный звук, берите «Домино» – и не сомневайтесь. К бонусам претензий никаких – дополнительный диск впечатляет и качеством, и количеством «допов». ■





КОНКУРС «ШКОЛА ШПИОНОВ»

Здесь предлагалось придумать оригинальный вариант использования веб-камеры. Самым популярным ответом было: «можно заснять, как Дед Мороз кладет подарки под елку!!!». Второе место заняло: «веб-камера нужна, чтобы подсматривать девчонкам под юбки». Но это, согласитесь, неинтересно. Куда веселее засунуть веб-камеру соседу через вентиляцию и подглядывать за его жизнью. Другие геймеры давно используют устройство, чтобы смотреть себе на затылок, когда причесываются. А один читатель рассказал душещипательную историю о разоблачении работниц-воровок в парикмахерской.

1 место:

Авдеев Вячеслав, г. Липецк
Видеокарта MSI NX6800GS-TD256E

2 место:

Фатхутдинов Руслан, г. Казань
Веб-камера MSI StarCam 370+ и рюкзак с символикой MSI

3 место:

Михайлов Кирилл, г. Санкт-Петербург
Веб-камера MSI StarCam 370+

4 - 5 места:

- Кузменко Антон, Ростовская обл.
- Зубко Дмитрий, республика Калмыкия

Рюкзак с символикой MSI

КОНКУРС «НАЙДИ ВРЕДИТЕЛЯ»

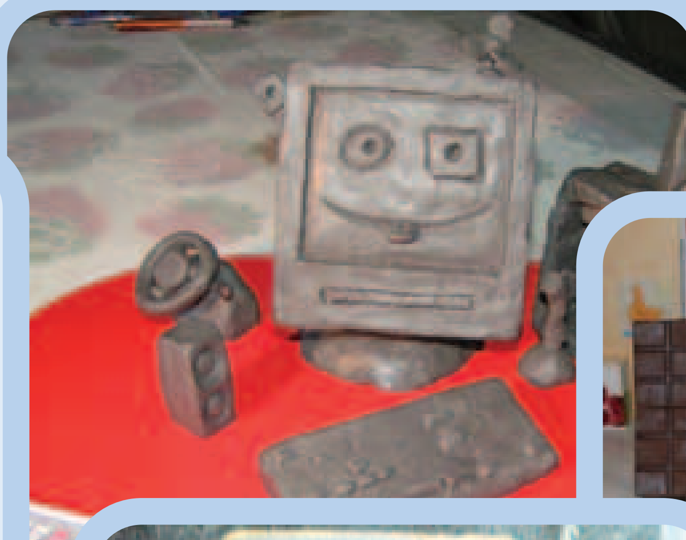
На самом деле, юмор конкурса был в том, что Врен и его хвост – отнюдь не вредители, которых надо уничтожать антивирусом, а самые лучшие работники «Страны Игр». Они сидят в редакции с раннего утра и до позднего вечера, пишут четверть журнала, а еще половину редактируют. Иногда Врен и его хвост клонируют себя, чтобы все успевать было проще. Сладкую парочку запечатлели во всех ракурсах и запрятали на страницах «СИ», а читателям предлагалось найти все картинки. В этом номере их было 14 штук (еще одного нарисовали, но забыли поставить). Призы достались тем, кто нашел больше всех Вренов.



Победители:

- Гановичев Антон, г. Москва
- Воробьев Роман, Московская обл.
- Кирилл Кондрашев, г. Москва
- Яблокова Лидия, г. Волгореченск
- Улинец Михаил, Республика Коми
- Стас Степанов, г. Курган
- Яранцев Евгений, республика Марий Эл
- Рудницкая Анна, республика Коми
- Левантуева Мария, г. Санкт-Петербург
- Бибик Леонид, г. Днепропетровск (Украина)

Приз: Антивирус Dr. Web для Windows





КРЕАТИВНЫЙ КОНКУРС

Построить компьютер из доступных материалов решились многие читатели «СИ». Чаще всего они использовали конструктор LEGO или склеивали системный блок из картона и раскрашивали фломастерами. Были и более оригинальные работы – компьютеры из шоколада, пластилина, хлеба, журналов «СИ», детских кубиков и много другого. Особенно запомнилась «мышка», больше смахивающая на маленького зеленого крокодила.



1 место:

Андрей Моченцов, г. Саратов
Персональный компьютер Depo Ego на сумму $999

2 место:

Ваганов Александр, г. Оренбург
Беспроводной набор клавиатура+мышь

3 место:

Новиков Станислав, Вологодская обл.
Беспроводной набор клавиатура+мышь





Ведущие рубрики: Константин Говорун и Наталья Одинцова

Этот выпуск Bookshelf – последний. Мы временно прекращаем публикацию материалов о книгах, хотя, возможно, вернемся к этому в сентябре. Если вас действительно волнует судьба рубрики – пишите письма на адрес редакции.



Ник Перумов

«Война Мага-3»

■ ЖАНР: фэнтези
■ ИЗДАТЕЛЬСТВО / ДАТА ВЫХОДА: ЭКСМО/ 2006

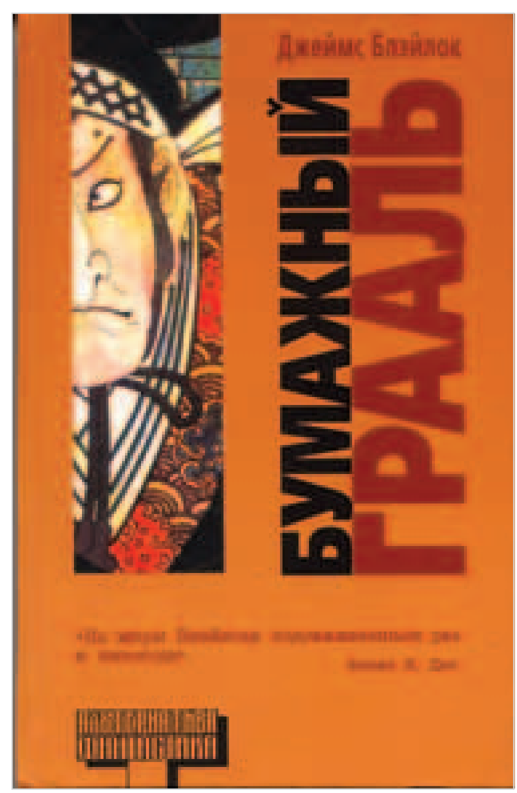
Ник Перумов все никак не может завершить свой гигантский цикл о Фессе, начатый в двухтомнике «Алмазный меч, деревянный меч» и продолженный в трилогии «Рождение мага», «Странствия мага» и «Война мага». Предполагалось, что в последней книге все и закончится, но читатели получили поначалу лишь один пухлый том, в котором точка поставлена не была. За ним вышел второй, и поклонники Ника Перумова принялись гадать, что же будет в третьем. Долгое ожидание закончилось ничем – итоги будут подведены в четвертом томе.
До сих пор Ник Перумов не был замечен в искусственном раздувании своих романов, но здесь добрую треть глубокомысленных рассуждений можно легко выкинуть. К тому же, в третьем томе сходятся все сюжетные линии романов цикла, добавляется несколько новых, и в итоге количество первостепенных персонажей выходит за все разумные рамки. С каждым из них в романе происходит что-то, но в целом ситуация в мире «Войны мага» ничуть не меняется. Автор расставляет героев перед финальным боем и раздает артефакты, но настоящее действие – впереди.
Четвертый том должен не только закончить цикл о «Фессе», но и стать последней работой Перумова о мире Упорядоченного. Именно поэтому писателю очень важно расставить все точки над i и провести грань между Добром и Злом (или показать ее отсутствие). Ведь, как ни крути, но Перумов никогда не пишет шаблонное фэнтези о приключениях храбрых героев и прекрасных принцесс, он пытается передать читателям свои мысли о сущности любви и дружбы, о нетерпимости и конформизме и, главное, о государственном устройстве. Его герои на практике применяют принцип меньшего зла, империя представляется чуть ли не единственным разумным вариантом существования большого государства, а безжалостный некромант намного привлекательнее священников религии, сильно смахивающей на христианство. Другое дело, что от этого конкретного цикла поклонники Перумова уже устали. ■

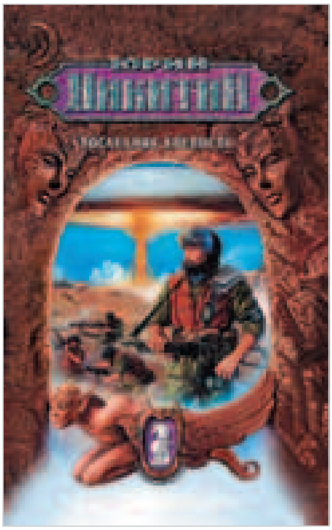
Джеймс Блейлок

«Бумажный Грааль»

■ ЖАНР: альтернативная фантастика
■ ИЗДАТЕЛЬСТВО / ДАТА ВЫХОДА: АСТ/ 2005

«Бумажный Грааль» куда лучше характеризует все творчество Джеймса Блэйлока, чем издававшийся ранее на русском «Эльфийский корабль».
В фэнтезийном мире даже странные события хочется списать на общую сказочность происходящего. Но Говард Бартон – рядовой музейный куратор из Южной Калифорнии – привык находить чудесам рациональное объяснение. У одного из его родственников хранится рисунок кисти Хокусая, знаменитого японского живописца? Прекрасно, он не прочь приобрести ценное произведение, а заодно и навестить север, края своего детства. Рядовая поездка за экспонатом вскоре начинает напоминать самую настоящую погоню за Белым Кроликом: Говарда преследуют странные сны, нелепые совпадения. А люди, которые ему встречаются, и вовсе кажутся отъявленными чудаками. Взять хоть дядюшку Роя – уже давно не наивный подросток, а все еще носится с идеей построить музей привидений…
Между тем, рисунок Хокусая – вовсе не то, чем он кажется на самом деле. Его так и норовят прибрать к рукам местные богачи во главе со взбалмошной домовладелицей миссис Леими. Вскоре Говард оказывается перед выбором: отправиться обратно домой, забыв о северных шарадах, или же поверить дядюшке и вместе с ним встать на защиту рисунка.
«Оранжевая» серия издательства АСТ целиком посвящена альтернативной фантастике, не похожей на привычные саги о космосе или фэнтезийные романы с непременными героями-мечниками и прекрасными эльфийками. Но Джеймс Блэйлок выделяется даже среди писателей, которым чужды стереотипы. Его эксцентричные и чудаковатые герои напоминают персонажей романов английских классиков: Чарльза Диккенса, Роберта Льюиса Стивенсона, Льюиса Кэррола. А неторопливый стиль повествования помогает проникнуться духом описываемого мира и еще раз подчеркивает: перед нами не триллер, а самый настоящий книжный ребус в духе той же «Алисы в Стране Чудес». ■





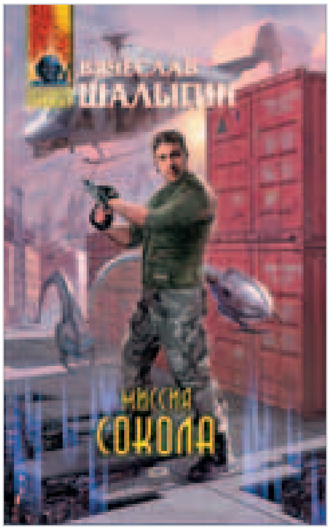
Юрий Никитин

«Последняя крепость»

ЖАНР: фантастика
ДАТА ВЫХОДА: март 2006 года

Прогресс неумолим: страны сливаются в сообщества, а те объединяются в человечество. Национальные языки уходят в прошлое. Уступая, понятное дело, английскому. Вот только некоторые народы, особо упорствующие, приходится приводить в лагерь объединенного человечества силой.
Осталась одна-единственная страна, которая не желает расставаться с самобытностью и растворяться в море народов.
Потому элитные части армии США готовятся к броску на Тель-Авив и Иерусалим. Он последует сразу же после точечных бомбардировок стратегических объектов и удара крылатыми ракетами...

Юрий Никитин родился в 1939 году, работал на лесозаготовках и в геологоразведке, был докером и плотогоном на Крайнем Севере, Дальнем Востоке и в Приморье. Мастер спорта по гребле, перворазрядник в боксе, самбо и легкой атлетике. Первая опубликованная книга – «Человек, изменивший мир». Участвовал в создании клубов любителей фантастики. Учился играть на скрипке, работал художником. По общему тиражу книг писатель находится в числе лидеров отечественной фантастики и фэнтези.
Наиболее известные произведения Юрия Никитина – фэнтезийный цикл «Трое из леса». Книга «Последняя крепость» выходит в цикле «Странные романы», к которому относятся уже поступивший в продажу «Трансчеловек» и дописываемое автором «Возвращение Томаса». ■



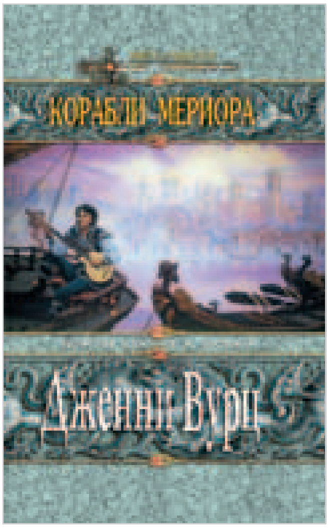
Вячеслав Шалыгин

«Миссия Сокола»

ЖАНР: фантастика
ДАТА ВЫХОДА: апрель 2006 года

Нельзя покончить с глобальным заговором, не уничтожив его корней. Но как до них добраться? Не секрет, что в провалившейся авантюре загадочного злодея по прозвищу Главный участвовало множество влиятельных людей, желавших пересмотреть мироустройство начала тридцатых годов 21 века. Но как изобличить заговорщиков без улик или свидетелей? Как, наконец, поймать этого невидимку Главного? У «Сокола» – человека-биокомпа Александра Баркова – и его товарищей остается всего несколько дней, чтобы найти ответы на эти вопросы, ведь из корней прорастают новые побеги. Еще немного – и мир вновь окажется на грани катастрофы...

Шалыгин Вячеслав Владимирович родился 9 февраля 1968 года в городе Новосибирске, где живет и сегодня. Получил диплом врача. Первая книга «Экзамен для гуманоидов» вышла в 1999 году.
В 2001 году выпустил роман «Время зверя», в следующем году – «Кровь титанов». С тех пор в общей сложности из-под пера писателя вышло более двадцати книг. Последние его работы – фантастические боевики «Пятая космическая», «Война за возрождение» и «Охота на сокола».
Вячеслав Шалыгин пишет о вещах, в общем-то, типичных для российской фантастики – космических войнах, искусственном разуме, инопланетянах и загадочных организациях, контролирующих правительства ведущих стран мира. И делает он это на достаточно приличном уровне. ■



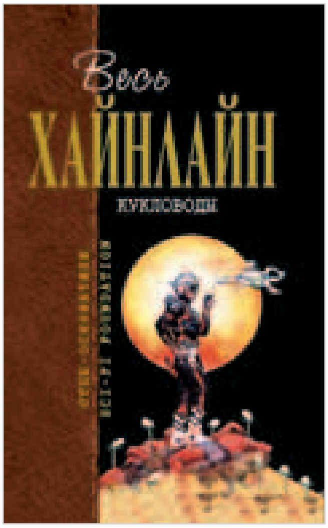
Дженни Вурц

«Корабли Мериора»

ЖАНР: фэнтези
ДАТА ВЫХОДА: апрель 2006 года

Прошло пять лет с того дня, как туман, насланный на Этеру злой силой, рассеялся. Плененный Деш-Тир содержится в магически запечатанном каменном сосуде. Но вражда двух братьев, Аритона и Лизаэра, не утихает. Принц Аритон Фаленский предпочитает скрываться: он странствует по Этере под именем Медлира, ученика знаменитого менестреля магистра Халирона. Лизаэр Илессидский хочет восстановить город Авенор, древнюю столицу Тайсана. Маги Содружества Семи стараются разгадать секрет Деш-Тира и «вытащить ядовитую занозу» из душ братьев, чтобы принцы достигли примирения. Это необычайно важно для магов, потому что, согласно пророчеству, если Аритон не станет правителем королевства Ратан, в Этеру не вернется древняя раса паравианцев, а маги не смогут воссоединиться со своими пропавшими собратьями.

Дженни Вурц родилась в США, в 1953 году. Она не только успешная писательница, но и очень хороший художник-иллюстратор. Дженни Вурц оформила в соответствии со своим видением героев и описанных событий обложки всех своих романов. Дважды удостаивалась премии Chesley Award за лучшую живописную работу, опубликованную на обложке. Ее картины появлялись на многих известных художественных выставках. Например, экспозиции, посвященной 25-летию НАСА.
Писательница также известна своими работами в соавторстве с популярным фантастом Раймондом Фэйстом. ■



Роберт Энсон Хайнлайн

«Кукловоды»

ЖАНР: научная фантастика
ДАТА ВЫХОДА: март 2006 года

Земля безнадежно обречена – коварные пришельцы с Титана, тайно высадившиеся на нашей многострадальной планете, начали свое победное шествие, превращая ничего не подозревающих людей в своих рабов. Эти твари, слабые и беспомощные в собственном теле, паразитируют на людях, подчиняя их своей воле и используя для достижения своих целей. Их хитрости и коварству нет предела, но на пути инопланетных захватчиков встают доблестные агенты таинственного Отдела – глубоко законспирированной спецслужбы, о существовании которой знает лишь президент США...
В данный том, открывающий полное собрание сочинений знаменитого фантаста, вошли его известные и популярные во всем мире работы: «Кукловоды», «Дверь в лето», «Звездный десант» и «Двойник».

Роберт Энсон Хайнлайн родился 7 июля 1907 в городе Батлер, США. После колледжа поступил в военно-морскую академию, которую закончил в 1929 году. Служил на разных судах, включая первый американский авианосец «Ленсингтон». В 1934 году по болезни уволился со флота, был совладельцем шахты, изучал математику и архитектуру, работал маклером и скульптором. В 1939 году он отправил на конкурс в один из журналов рассказ «Линия жизни» и с тех пор из-под его пера вышло несколько десятков повестей, рассказов и романов. Шестикратный лауреат премии Hugo Awards и обладатель Nebula Awards в номинации Grand Master. Его произведения экранизированы и переведены на множество языков, его неудержимая фантазия до сих пор изумляет все новые поколения читателей. ■

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает Арво Ахонен за «полную гармонию экспрессии» во «вчерашней писанине».

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно рассказывать нам о том, что вы пишете книгу, и просить нас помочь связаться с Сергеем Лукьяненко. «Страна» – игровой журнал, в конце концов. Лучше напишите, что вы думаете насчет обновленной «Обратной связи». Нам интересно.

ПИСЬМО НОМЕРА



АРВО АХОНЕН, ASH_FM2004@MAIL.RU

Здравствуй, уважаемая редакция «Страны Игр».
Мне никогда не приходится долбиться головой об экран, придумывая тему для письма. Просто ставишь стул, погружаешься на него и только успевай перебирать пальцами по клавиатуре. Главное, чтобы хоть какая-то часть твоих мыслей успела материализоваться и не исчезла в атмосфере.
Всегда было интересно, как сотрудники редакции на протяжении дней, месяцев, лет находят новые мысли для статей (особенно это касается авторских колонок), причем мыслей ярких, неповторимых и истинно ценных для читателя. При этом поразительно и то, что новые мысли могут прийти в очень неподходящих местах: в метро, например. Дело даже не в том, что человеческие пальцы по сравнению с мозгом – как старенькая «Денди» в сравнении с навороченной Xbox 360, а в том, что иногда кажущиеся «шедевры» со стороны смотрятся иногда глупо и не заслуживают даже того, чтобы их объективно оценили. Да что там со стороны! Бывает, напишешь что-нибудь, гордишься. «Вот какой я молодец, гений!», а на утро откроешь вчерашнюю писанину и думаешь: «Боже мой! Ужас! Как можно быть таким?» Наверное, похожая ситуация была у программистов, писавших код игры по мотивам Terminator III. Главный программист проснулся утром, запустил свою игру и подумал: «Боже мой! Ужас! Как можно быть таким?» Но, увы, уже поздно. Купившие эту игру успели ее «оценить», бросив из окна своей квартиры, а затем скинув сверху еще и свое маленькое геймерское тельце.
Иной раз принесешь домой номер «СИ», снимешь по-весеннему грязные ботинки и начинаешь листать журнал. Листаешь-листаешь, наконец, еще за страницу почувствуешь, что на подходе рубрика «Обратная Связь». Затем читаешь «Желтую плашку» и ждешь очередного шедевра. Вот проходит минута (прочитано почти все), и ты думаешь: «Как же так, да ничего особенного! Правда, ничего. Я же в сто, нет, в двести раз круче письмо отправил. И не одно, кстати. А они это признали лучшим. Почему?! Неужели письма не доходят?!» Потом понимаешь (иногда даже и осознаешь), что некогда прочитанное «Письмо номера» было действительно круче. И дело тут даже не в обилии причастных и деепричастных оборотов, а в том, что оно мелодичнее и адекватнее. Сравнить данное явление можно на примере шедевра в исполнении одной единственной скрипки с очередным громким, но кислоприторным «хитом».

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || **101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»**

СЧАСТЬЕ – ВСЕМ!

Здравствуй, дорогая «Страна»!
Перелистывая твои старые номера, я наконец поняла одну ужасную жизненную несправедливость. Ответьте, как долго обладатели PC будут недолюбливать консольщиков за то, что те могут наслаждаться Tekken, DMC и Final Fantasy? Как долго консольщики будут скрипеть зубами на компьютерщиков, режущихся в HOMM, Gothic и MMORPG? И пусть первый бросит в меня камень тот, кто ни разу не пожалел, что у него нет PC или PS2 (нужное подчеркнуть, ненужное вычеркнуть)! Может, мы прекратим мышиную возню и займемся делом? Конечно, переносить игры с одного аппарата на другой очень сложно, но представьте себе счастливых писишников, рубящих демонов в роли Данте, или прыгающих от радости консольщиков, которые завоевывают мир в Rome: Total War. За такие сокровища геймеры выложат любые деньги, если смотреть с материальной стороны. Вот тогда закончилась бы вечная грызня между PS2 и PC. Но проще сказать, чем сделать, и это (увы!) только мечты.

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

? Как мне подключить Xbox 360 к Xbox Live?

Методом подключения. На самом деле, в этом нет ничего сложного. Достаточно подсоединить сетевой кабель от локальной сети к разъему на задней панели консоли, и Xbox 360 сама настроит связь. Останется только зарегистрироваться на Xbox Live, указав какой-нибудь иностранный адрес (ведь приставка формально не запущена в России).

? Когда будут репортажи об играх для PS3?

Когда будет, про что делать такие репортажи. Пока рассказать об этих играх ничего, потому что разработчики никому их не показывают. А не показывают они их, потому что игры еще толком не готовы и показывать нечего. Мы ждем громких анонсов и сенсационных репортажей от наших корреспондентов на E3.

? Почему диск «Страны Игр» не читается в Xbox 360?

Потому что создатели Xbox 360 почему-то не предусмотрели возможность проигрывания так называемых Mixed Media Discs – дисков, на которых есть и DVD-часть, и PC-часть. Xbox 360 может работать только с обычными DVD. Мы ничего с этим поделать не можем. Возможно эта проблема будет решена в новых версиях прошивки Xbox 360.

Всем привет! Как видите, в «Обратной связи» происходят серьезные изменения: мини-опросы канули в лету. Их место мы решили отдать под читательские письма, это раз. В дополнение к желтой плашке появилась красная – если вам кажется, что «СИ» в чем-то ошибается, пишите нам, мы проведем расследование и, если нужно, опубликуем опровержение. Это два. Кроме того, каждый участник SMS-битвы теперь непосредственным образом влияет на судьбу журнала, это три. Пишите письма!

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ **ИГОРЬ СОНИН**

Как же все-таки найти золотую середину, чтобы было не пусто, но и не густо? В чем секрет «Желтой плашки»? В названии? В грамматической правильности? Или, главным образом, в простоте и неповторимости? По данному вопросу, безусловно, нельзя вынести единое и объективное мнение. Хотим попасть на «Желтую плашку»? Будем трудиться. Хотим быть сотрудниками редакции? Значит, поднимаем уже не желтую, а свою собственную плашку. Не получается? Значит, опускаем сейчас и поднимаем со временем. Все так же просто, как и сложно. А представим себе, что в одном из номеров «СИ» в конкурсе писем участвуют только сотрудники редакции. Как тогда оценивать письма? Накатать с десяток, а то и больше плашек? Выпустить номер, состоящий только из «Писем номера»? Нет, друзья мои, опять же, выбрать одно письмо. Единственное и неповторимое письмо, которое является лучшим. При этом все согласятся, что чем выше уровень авторов писем, тем сложнее дать его творению объективную оценку. Как бы там ни было, следует признать, что автор любого «Письма номера» обладает немалой удачей. Я не смею отрицать и то, что не все зависит от автора. Многое – от оценивающего. Не каждый скажет «Черный квадрат»! Полная гармония экспрессии!». Кто-то, простой, как топор лесоруба, сходу заявит: «Отстой этот ваш «Квадрат», просто отстой!». В любом случае, заповедь «не судите, да не судимы будете» (не помню точной трактовки) здесь неуместна. Другой вопрос: судить или осуждать. «Плохо» и «хорошо» – понятия растяжимые. Главное – тянуть в нужную сторону, но, при этом, не порвать и не растянуть. А как будем тянуть? Резко, чтобы от неожиданности и слащавой спонтанности разорвать все буквенные связи? (*слащавая спонтанность этого предложения, однако, оставляет буквенные связи в девственной целостности – прим. ред.*) Или все же будем давать постепенную, неторопливую каждодневную растяжку, как в гимнастике? Казалось бы: редакционные письма – далеко не претенденты на лавры очередного фильма Питера Джексона, но ведь иногда малобюджетное кино может нравиться еще больше только потому, что в них витает своеобразный дух несовершенства, непонятого и непонятного. Письмо – это маленькая жизнь. У кого-то она красивее, но вопрос: лучше ли? В чем истинная сила писем? В иронической простоте или в высокоуровневой сложности? Опять же, сложность каждый воспринимает по-своему, в своем масштабе.
Все-таки сложное это дело – письма судить и, при этом, не осуждать. Экспрессии всегда не хватает, главное, на каком уровне вы себя оцениваете. Все нравится? Ничего, повысьте самокритичность и поймете что не все «окей», что надо работать не меньше, чем муравью по весне. Письма – это тот же спорт, та же игра, та же жизнь: каждый живет на своем уровне, и проходит через маргинальные слои. При этом даже самое глупое создание можно оценить, и оценить достойно. Главное – увидеть уровень автора. Одним словом, те, кто считает, что прогрессивный регресс лучше, чем бездействие, со мной согласятся.

ЗОНТ // А вот секрет с редакционной кухни, правдивая история о том, как письма попадают на желткую плашку. Если я, проглядывая наш почтовый ящик, вдруг откидываюсь на спинку кресла и говорю «ух ты!» – это верный признак, что у меня есть кандидат. Потом письмо отправляется на стол главного редактора Михаила Разумкина. Если оно возвращается ко мне с пометкой «вау!», значит, его судьба предопределена. Добро пожаловать на желтую плашку.

А вообще, дорогая редакция, журнал у вас классный! Благодаря вам я твердо решила связать свою карьеру с PC, а еще лучше – с играми. Кстати, мне кажется, или на консолях играют только в центральной России? Просто у меня нет ни единого знакомого консольщика, диски для PS2 я видела только в двух-трех магазинах, а диски для Xbox вообще не видела никогда. Занятно получается. То же самое было с аниме. Его я встретила только в одном месте, и оно было весьма поверхностным... Спасибо, что выслушали мою ахинею, желаю удачи!

При написании этого письма ни один геймер не пострадал. Если вы являетесь жутким занудой, который не любит японские игры или стратегии, то лучше не читайте это письмо, но раз вы читаете этот текст, значит, все равно уже все прочитали, или... вам просто скучно, да?

Насырова Ирина,
г. Пермь

ЗОНТ // ...или вы ведущий «Обратной связи», который по долгу службы читает всю приходя-

? Когда продукция Nintendo будет официально поставляться в Россию?

А она поставляется. Зайдите, например, на сайт http://nintendo.ru и вы будете немало удивлены. Официальный партнер Nintendo в России – компания «Новый Диск». А почему «Новый Диск» почти ничего не делает, чтобы способствовать успеху приставок от Nintendo в нашей стране, – это уже совсем другой вопрос.

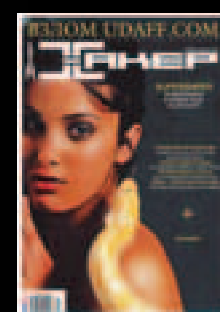
? В чем же теперь измерять производительность консолей, если не в битах?

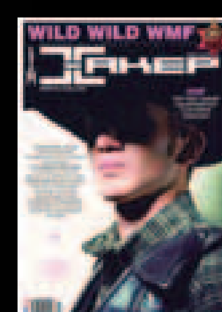
Ни в чем. Сейчас почти невозможно установить, какая консоль производительнее, и во сколько раз. Например, у одной консоли быстрее видеосистема, зато у другой больше оперативной памяти, а в третью встроено сразу несколько процессоров... Одного объективного критерия, который мог бы оценить суммарную «мощность» консоли, просто не существует.

? Каково разрешение экрана в играх для PS2, GC и Xbox?

Выходное разрешение консольных игр уходящего поколения определяется форматом телесигнала. Все просто: любая игра игры в формате NTSC (Япония, США) выдает картинку в 640x480 пикселей, в формате PAL (Европа) используется сигнал в 720x540 пикселей. Эти значения одинаковы для всех игр в регионе, и изменить их никак нельзя.

WE ARE HACKERS WE ARE TOGETHER







ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



щую в редакцию корреспонденцию. Да, я – это он. Очень живо представляю себе писишников, которые безуспешно пытаются играть с клавиатуры (джойпад-то не у всех есть) в Devil May Cry 3 и уходят гонять в StarCraft по сети. А знаете, почему на приставках так мало классических RTS? Потому что в них невозможно играть с геймпада. Впрочем, я не вижу ничего плохого в разделении игр по платформам: каждый может выбрать то, что по душе лично ему. Другой вопрос – сколько это будет стоить.

ПРОТИВ КУЛЬТА ЛИЧНОСТИ

Доброе время суток, «Страна»! Четыре с половиной года я с вами (или вы со мной?), но письмо решился только сейчас написать. Ибо наболело. Задумался я намедни о культе личности. Да-да, я вас раскусил! Авторы постоянно рассказывают о себе любимых. Нет, я, конечно, не против авторских колонок, вполне себе информативных. Но вот, например, слово команды, письмо номера «Красится ли Врен?», двадцать пять страниц редакторов (200 номер) и врезки а-ля «какие щенки у членов редакции в Nintendogs» – это все, увы, для меня не понятно. Может, стоит занять это место чем-нибудь более интересным (кивок непокорной головой в сторону других журналов)? Впрочем, не стану лукавить, Ваш журнал – наиболее эмоциональный и, не знаю, душевный, что ли. Засим разрешите откланяться.

Иван «cicero» Боднар,
cicero@ural.ru

ЗОНТ // Хороший вопрос. Лично мне кажется, что нет ничего зазорного в том, чтобы рассказать о наших щенках в Nintendogs – наоборот, так мы смогли обратить внимание на социальную составляющую игры. Допускаю, что многие со мной не согласятся. Давайте-ка мы вынесем этот вопрос в обновленную SMS-битву и узнаем общее мнение. Как читатели решат, так и будет.

cg // Потому и душевный, потому что с душой...

ЗА КУЛЬТ ЛИЧНОСТИ

Привет, глубокоуважаемая редакция. Пишем вам первый раз. Хотим предложить вам отличную идею приза для следующего конкурса. Ведь время идет, журнал меняется (к лучшему), а призы за конкурсы остаются все такими же неоригинальными. А мы хотим вам предложить нечто новое, за что поборолся бы каждый читатель «СИ», каждый уважающий себя геймер. Этот приз очень прост, в нем нет ничего замысловатого. Это журнал или плакат с автографами всех редакторов журнала. За столько лет существования журнала каждый, кто связан с ним, стал настоящей знаменитостью. Только представьте, какой это будет подарок для настоящих поклонников самого лучшего журнала об играх! Надеемся, что наша идея будет вам по душе. Уж больно хочется получить такую вещицу!
P. S.: Особый привет Наталье Одинцовой. Мы твои ярые поклонники, знай это!

Роман Воронцов,
Астраханская обл.

ОШИБКА!

«Страна Игр», номер 05(206), страница 31


C)
Rise & Fall: Civilizations at War

НА САМОМ ДЕЛЕ

Вот было бы занятно, если бы кто-нибудь назвал игру «Шняжкой», «Фигнюшкой», «Программулинкой» или «Прочей хренью», а потом бы выпустил для нее патч. На самом деле это, конечно, ошибка. На диск пошел нормальный набор заплаток. А вот подписать их перечисление в журнале кто-то забыл. И мы даже знаем, кто. Зато теперь мы точно знаем, что вы внимательно изучаете эти таблицы.

КТО ВИНОВАТ



Матвей Булохов

Думаете, что нашли ошибку в «СИ»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru.

SMS ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (495) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.



Купила PS2. Хочу поиграть в Final Fantasy. С какой части начать?

Да с какой хотите. Разные части Final Fantasy сюжетно не связаны между собой, за исключением Final Fantasy X и ее легкомысленного сиквела Final Fantasy X-2. Выберите ту, которая вам больше нравится.

Где можно скачать видеодрайвер OpenGL, последнюю версию?

OpenGL – это не видеодрайвер, а всего лишь название стандарта для процедур обработки трехмерной графики. OpenGL нельзя «скачать». Но можно найти драйвер с поддержкой OpenGL. Просто посмотрите соответствующий раздел на сайте производителя вашей видеокарты.

Послание от рядового геймера для КРИ: Хочу сказать я вам о том, чем славен русский игропром. Уже ПЯТЬ ЛЕТ PlayStation 2 для разработчиков мертва!

Эм-м-м... Мы им передадим.

Я не пойму одного: можно ли сохранятся в Final Fantasy I&II на GBA, и если нет, то как их пройти?

SMS-опрос выявил печальное заблуждение: оказывается, многие не знают, что на GBA можно сохраняться. Так вот, запомните раз и навсегда: можно. GBA (равно как и Nintendo DS) записывает сохранения прямо на картридж с игрой.

Вроде у компьютера сижу мало, а глаза все равно болят. Что делать?

Ответить на этот вопрос вам сможет только окулист. Хотя имеет смысл проверить частоту обновления экрана, она должна быть более 85 Гц.

С помощью какой программы можно открыть файлы с расширением BIN?

Bin – стандартное расширение для файлов с образами компакт- и DVD-дис-

БЛАГОДАРИМ ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ПОПАЛО НА СТРАНИЦЫ ЖУРНАЛА, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ПРОЧИТАЛИ. ПЕРЕДАЕМ ОТВЕТНЫЙ ПРИВЕТ

Азату Ахтямову, Никите Путивцеву, Павлу Еремину, Ивану Акименко, Егору Воронину, Сергею Журавлеву, Юрию Гурьеву, Александру Кайгородову, Сергею Цветкову, Глебу Васюкевичу, Александру Афанасьеву, Александру Питекантропову, а также сетянам с никами go11um, Unkind-666, crow, dark reload, davinchie, Shining_Lord, DestroyeR_99, adio686, Sadler и всем остальным, кто нам писал.

ЗОНТ // А вот и не каждый бы захотел его получить. Иван «cicero» Боднар, автор предыдущего письма, не захотел бы. В связи с чем еще раз обращаю внимание всех заинтересованных лиц на SMS-битву. Сделаем «Страну Игр» демократической республикой!

ОБОЖАЕМ GUILTY GEAR!

Здрасьте, уважаемые! Я вот хочу сказать вам огромное спасибо и поделиться своей радостью.... потому как мне тут перепал CD с замечательным файтингом, поклонником которого я теперь (отныне и навсегда!) являюсь – Guilty Gear X! До того классная игрушка... Мне как анимешнице сразу же понравились персонажи. Моему брату – игровой процесс. А чего стоят их веселые высказывания – благо большинство из них я уже понимаю, иногда даже смеюсь. Поэтому спасибо за информацию о нескольких женских образах в этой игре – И-но действительно очень ничего! Хотя ее в GGX еще нет. Так вот. А меня такая вещь интересует – а вы будете еще рассказывать про Guilty Gear? Или уже рассказывали? Просто нет возможности все номера покупать, и многое для нас с братом остается за завесой тайны. И когда я думала, что GG будет существовать только на PS2 – это огорчение... потому как в нашей «деревне» (прибедняюсь) я знаю только одного человека, у которого есть PS2... эх, судьба. Ну, будем надеяться, что – выучимся, подкопим и купим. А еще хочу предложить на ваш суд мой фанарт по GG – Сол Бэдгай! Вот бы еще и трейлер по GG найти... А вообще спасибо, что у вас существует рубрика «Банзай!» – для немногочисленных анимешников Качканара это воистину радость! Спасибо вам и до встречи!

black-nick2003,
black-nick2003@yandex.ru

ЗОНТ // Наташа, твой клиент!

Н. ОДИНЦОВА // Зонт скромно передал мне слово, как наиболее отъявленному редакционному фанату Сола Бэдгая, хотя сам в СИ №172 обозревал PC-порт Guilty Gear XX #Reload. Так что покупать PS2 ради сексапильной И-но или промо-трейлера так и не вышедшего аниме по Guilty Gear вовсе не обязательно. Сериалу уже давно тесно в рамках одной платформы и он вовсю покоряет новые территории – на очереди PSP и DS. Обзоры новинок у нас обязательно появятся, а старые публикации можно отыскать на нашем сайте, http://www.gameland.ru. Например, по тому же Guilty Gear XX #Reload мы печатали «курс молодого бойца» в «СИ» №179 и №184. Спасибо за фанарт!



В ЗАЩИТУ NINTENDO DS

Здравствуйте, редакция «Страны игр». Почему у вас в «Обратной связи» появляются такие глупые письма, как «Искусство лжи 2»? Ну не нравится человеку DS, потому что на ней нет хороших гонок – это его трудности. Я лично покупал DS ради оригинальных игр, и графика не самое важное. Главное – игровой процесс. Получает или нет человек удовольствие от игры, вот ведь в чем загвоздка, и графика в данном случае не играет важной роли. Ведь со временем на DS появятся игры, которые на полную мощь будут использовать стилус и второй экран, и это зап-

ков. Их открыть можно в любой специализированной программе, например, в UltraISO (http://www.ezbsystems.com/ultraiso).

Будет ли Windows Vista читать диски с играми для Xbox, или это просто слух?

Это не просто слух, а наглое вранье. Нет, Windows Vista не будет читать диски с играми для Xbox – хотя бы потому, что эти диски невозможно прочитать на стандартном DVD-приводе.

Как вы смеете публиковать статьи о дерьме от Microsoft?

Здравствуйте пожалуйста. Не бывать расовому геноциду в «Стране Игр»!

Это правда, что сейчас по телеканалу СТС идет аниме Shaman King?

Правда, сами видели. А вместе с ним идет Sonic X («Соник Икс») и Rurouni Kenshin под американским названием Samurai X («Самурай Икс»). Анимационный блок – каждый будний день с 13:30 до 15:30.

Когда уже появятся UMD с фильмами? С музыкой, как я понимаю, Sony всех напарила. Музыки не будет. Ладно. Смирился. Но где фильмы?! Фильмы где?!

Вообще говоря, фильмы выходили, выходят и будут выходить. Вместе с PSP в продажу поступил «Человек-паук 2», например. С субтитрами на русском языке. И есть еще несколько десятков локализованных вот так лент. По секрету скажем, что наши прокатчики выпустят на UMD «Ночной дозор» и «Турецкий гамбит». Что уж там говорить о западных фильмах без перевода! А музыка тоже давно есть – записи концертов.

Почему в передаче «Фильтр» на MTV говорят о Психо Мантисе в женском роде? Это же не так.

Факт, Психо Мантис – мужчина. Очевидно, переводчики на MTV ма-

Не проходите мимо! Дискуссия продолжается на онлайновом форуме «СИ». Ждем вас на http://forum.gameland.ru

росто компенсирует отсутствие хороший графики. И я очень хочу, чтобы DS выиграла в этой схватке приставок, иначе нас ждет великий застой в игровой индустрии.

Валерий Спиридонов, mbijio32167@mail.ru

ЗОНТ // Такие письма появляются потому, что их нам пишут. В ответе на него я, кстати, написал почти то же самое, что и вы сейчас. Скажем дружное «нет» дешевым портативным версиям игр с PS2! Nintendo DS – наше карманное все.

М. Разумкин // А я считаю, что графика – не менее важный аспект, чем геймплей. Поэтому для DS у меня лишь две игры: Castlevania и Advance Wars, прекрасно обходящиеся без стилуса.

MGS (ОПЯТЬ) ЛУЧШЕ ВСЕХ

Здравствуй, дорогая «СИ»! Пишу я вам первый раз. Не буду я вас ни ругать, ни хвалить, это за меня сделают другие. А пишу я вам для того, чтобы рассказать печальную историю. Так сложилось, что в игры я играю с четырех лет... NES, Sega MD2, PS, PC и, наконец, PS2... Я всегда любил играть и с огромным удовольствием это проделывал. Но до появления у меня в квартире PS2 я был так называемым геймером-казуалом: выбирал игры по названию и не имел доступ ни к какой информации по ним. Так сложилось, что первый номер «СИ» я заполучил как раз вместе с PS2. Передо мной открылся огромный, непознанный мир, который сулил множество радостей и приятных ощущений. Чувство, которое чем-то сродни тому, что испытывает любой читатель, познавая новую фэнтези-вселенную. Эта новая вселенная поглотила меня. Я играл и играл. Каждый номер «СИ» воспринимался мной как нечто интригующие, как новая глава в летописи уже упомянутого выше фэнтези-мира. Я не ограничивался новыми проектами, я старался наверстать упущенное (PS2 я купил через несколько лет после ее запуска). Но потом случилось нечто, что в корне поменяло мой взгляд на видеоигры. А именно: вышел MGS3. Я прошел его, я захлебнулся им. После этого я сразу же раздобыл все предыдущие части MGS и прошел и их. Я был в неописуемом восторге. Я не мог и помыслить, что игра может быть настолько прекрасной. Настолько прекрасной, что ее хочется проходить снова и снова. Что последовало дальше? Я перестал получать удовольствие от игр. Играя в какую-нибудь новую игру, которая получила в «СИ» шикарную оценку и, понимая умом, что игра заслуживает моего внимания, я на подсознательном уровне чувствовал, что это новомодное творение никак не может сравниться с эталоном. Игры перестали быть для меня чудесами. Вследствии чего я стал играть все меньше и меньше. Последняя игра, которую я прошел, была Resident Evil 4. Забавно: как только я стал меньше играть, я заметил, что на игры времени остается все меньше и меньше. Я познал эту вселенную. И здесь мне больше делать нечего. Игры, которые я жду? Final Fantasy XII, Metal Gear Solid 4... Посмотрим, что нам сможет предложить следующее поколение консолей. Что я стал делать дальше? Конечно, я обратился к той вселенной, которая была мной еще совсем не познанна. А именно, к аниме. А что будет после него? Я не знаю... и только Всевышний знает.

P.S.: Могут возникнуть мысли, что я просто повторяю историю Купера. Заявляю сразу: мои интересы никак не связаны с его выкрутасами.
P.S.S.: Передайте привет Врену. Пожалуйста.

Дмитрий Яковлев , mr.darkface@gmail.com

ЗОНТ // Врен, тебе привет!

ВРЕН // Поздравляю. Это профессиональная болезнь игровых журналистов. Решение такое – брать только самые лучшие проекты (та же Final Fantasy XII) и проводить за ними максимум времени. Я вот Grandia III жду.

SMS БИТВА

Присылайте свои мнения на телефон:

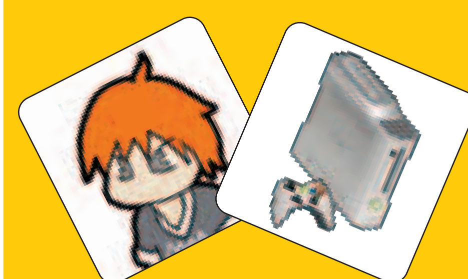
+7 (495) 514-7321

Услуга бесплатная. Вы оплачиваете только работу своего оператора.

Вас приветствует обновленная SMS-битва. Понравился ли вам 200 номер? А материал про щенков в Nintendogs? Может, нам стоит больше внимания уделять беспристрастным рецензиям?

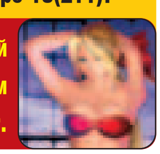
Судьба журнала зависит от вас.

Выскажите свое мнение! В сообщении должны быть слова «SMS-битва» и ваш выбор: **редакторы или рецензии?**



Подведение итогов – в номере 10(211).

В прошлой SMS-битве японский сериал Dead or Alive с двухкратным перевесом одолел Tomb Raider.



Вы еще передачу о Final Fantasy VII не видели!

Куда подключать аудиоконтакты VGA-кабеля для Xbox 360?

К любому устройству, способному воспроизводить звук: к колонкам, музыкальному центру или аудиокарте компьютера. Таким образом, приставка будет выводить видео на монитор, а звук – на какой-то иной прибор.

Что лучше купить: PS2 (slim) или оригинальную PS2?

А выбора-то и нет. Оригинальную, «большую» PS2 вы сейчас нигде не найдете. А если и найдете, то либо подержанную, либо из ремонта. Мы поэтому всецело за покупку «тонкой» PlayStation 2.

Помогите, я в замешательстве. В слове «аниме» ударение на какой слог? Может, в Москве и в Питере его по-разному произносят? И еще (склероз замучил), OVA как расшифровывается?

В японском языке нет четкого ударения, поэтому и в России слово «аниме» произносят по-разному: с ударением на первый или последний слог. Единственно правильного варианта нет, но, теоретически, если «аниме» – японская адаптация английского слова animation, то и ударение надо ставить на последний слог. Аббревиатура OVA расшифровывается как Original Video Animation. Так называются анимационные ленты, созданные для продажи на DVD, а не для телетрансляций или проката в кинотеатрах.

Вы про Code Age Commanders писать собираетесь?

Честно говоря, нет. По крайней мере, до тех пор, пока Square Enix не представит английскую версию. Ждем новостей с E3. Если там игры не будет, значит, неяпонского релиза мы вряд ли дождемся.

Известно ли что-нибудь о Lineage III?

Нет. Ничегошеньки не известно.

Будете ли вы писать ревью игры Ikusa Gami для PS2?

Если не будет англоязычного релиза, то нет. Это одна из тех обычных японских игр, которые никто никогда не увидит. Мы не готовы писать о всех подряд клонах Dynasty Warriors, даже если они могут отображать 65536 врагов на экране одновременно.

Где можно узнать, какие игры для PS2 стали «платиновыми»?

Всего на текущий момент на PS2 выпущено 128 «платиновых» игр. Их полный список можно посмотреть вот здесь: http://www.ps2home.co.uk/ps2_platinum%20fulllist.htm

Почему Dreamcast исчез из «СИ»?

Потому что Sega похоронила консоль, и вскоре для нее перестали выходить игры.

в продаже с 3-го мая

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

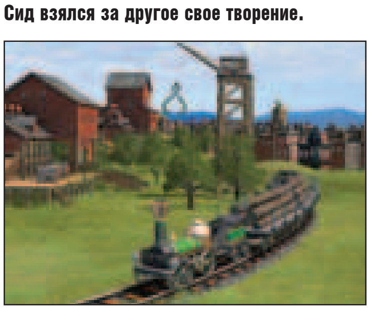
ВТОРАЯ МИРОВАЯ



Просто удивительно, насколько неизменна популярность игр по мотивам величайшей трагедии человечества. Война, унесшая больше жизней, чем все конфликты до нее, по-прежнему в центре внимания. Но все меньше остается живых участников, и давние события стираются из памяти людей. И в преддверии Дня Победы мы посвящаем номер отечественным проектам, не дающим забыть величайший подвиг дедов и прадедов – «Второй мировой» и «В тылу врага 2».

SID MEYER'S RAILROADS

После возрождения «Пиратов» дедушка Сид взялся за другое свое творение.



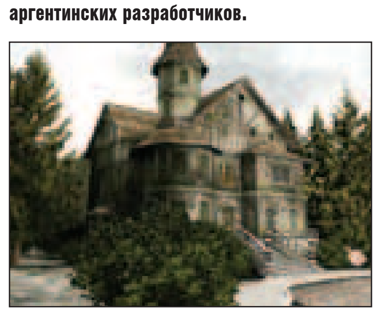
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Интервью с создателями самой ожидаемой стратегии этого года.



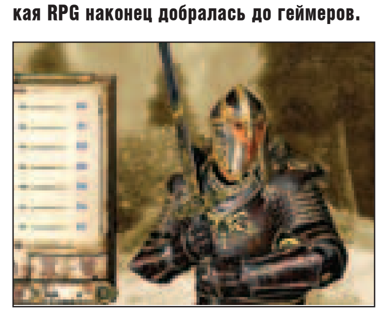
SCRATHES

На удивление неплохая adventure от аргентинских разработчиков.



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

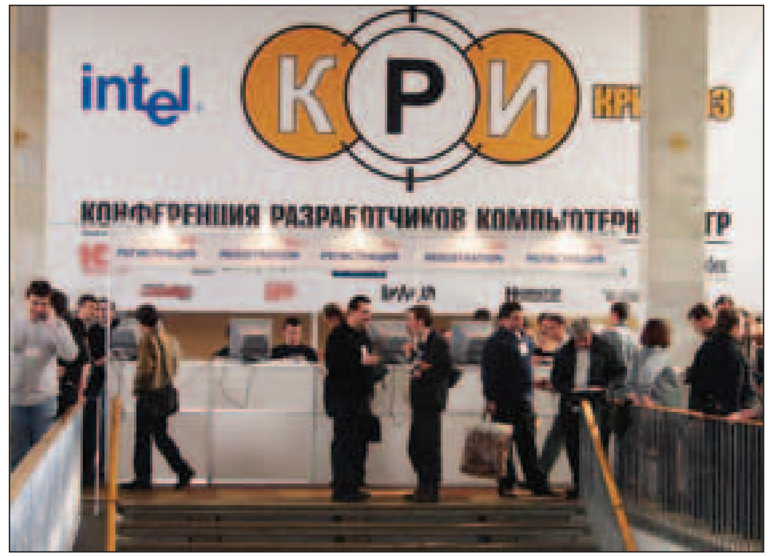
Не поспевшая к запуску Xbox 360, эпическая RPG наконец добралась до геймеров.




Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.

КРИ 2006

Очередная Конференция Разработчиков Игр, как обычно, готовит множество сюрпризов. Наш отчет по самым многообещающим проектам.



MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

В последние годы сериал Mortal Kombat постепенно возвращает себе былую славу. Новый файтинг от Эда Буна и его коллег поступит в продажу в конце года. О кровавых фаталити, списке грозных бойцов и новых игровых режимах расскажет наш главный специалист по МК.



MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME

Веселая ролевая игра о приключениях Марио и его брата вышла на Nintendo DS.



GRANDIA III

Рецензия на лучшую консольную RPG этого года. Если не считать Final Fantasy XII...



«СИ» В ЯПОНИИ, ЧАСТЬ 2

Интервью с работниками GameArts, Koei и Microsoft of Japan. И не только.



FIGHT NIGHT ROUND 3

Самый лучший симулятор бокса получил достойное продолжение.




ЖУКИ@MAIL.RU
http://zhuki.mail.ru
Самая ожидаемая игра 2005 года уже на Mail.ru!
Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!
Все подробности на http://zhuki.mail.ru
@mail.ru


Двигайся в ногу со временем!
NT computer
Одноядерный процессор - это вчерашний день!
Уже сегодня возможности ОДНОГО ПК AdvaNT AGE на базе нового ДВУХядерного Процессора Intel® Pentium® D значительно шире! Новая ДВУХядерная обработка информации дает компьютеру дополнительную мощность там, где она нужна. Всего ОДИН компьютер позволяет Вашим детям играть в игры, в то время как Вы смотрите фотографии с ПК на экране TV, качаете музыку и наслаждаетесь жизнью и общением в ДВА раза больше.
WWW.NT.RU, ТЕЛ.: +(495) 970-1930
intel
Pentium® D
inside™


10
"Nascido para jogar futebol"
BRA

HEART HONOR JOY SKILL TEAM

МАНИФЕСТ ФУТБОЛИСТА

JOGA BONITO. ТАК МЫ НАЗЫВАЕМ СВОЮ ИГРУ.

МЫ УВЕРЕНЫ, ЧТО КАРТИННОЕ «НЫРЯНИЕ» ДЛЯ БАССЕЙНА, А СПОРЫ ДЛЯ ПОЛИТИКОВ.

МЫ СЧИТАЕМ ИСКУССТВЕННЫЙ ОФСАЙД ЛИШЬ ОПРАВДАНИЕМ НЕДОСТАТКА СКОРОСТИ.

МЫ ИГРАЕМ В ДРУГОЙ ФУТБОЛ.

ФУТБОЛ С АКЦЕНТОМ НА КРАСИВУЮ ИГРУ.

ПРИСОЕДИНЯЙСЯ.

RONALDINHO ROONEY T.HENRY RONALDO ADRIANO C.RONALDO ZLATAN



JOGA BONITO

NIKEFOOTBALL.COM

товар сертифицирован

СТРАНА ИГР || 08 | 209 || АПРЕЛЬ || 2006

В тылу врага 2 || Spellforce 2 || Guild Wars: Factions || Civilization 4: Warlords || Black || D&D Online || Castlevania: Dawn of Sorrow || Commandos: Strike Force || Resident Evil: Deadly Silence